

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
N64 PLAYSTATION
III ÉVFOLYAM 1 SZÁM
1999 JANUÁR
576 FT
576 KONZOL
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
A MGS LÁTTÁN FELMERÜL A KÉRDÉS:
LEHET ENNÉL JOBBAT CSINÁLNI???

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 34999,-

PLAYSTATION



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

SONY PLAYSTATION PLATINUM CD-K

	Fogy. ár
ALIEN TRILOGY	7990.-
BUBBLE BOBLE	7990.-
BUST A MOVE 2	7990.-
COMMAND & CONQUER	6990.-
CRASH BANDICOOT	7990.-
CROC	7990.-
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-
DIE HARD TRILOGY	7990.-
FADE TO BLACK	7990.-
FORMULA ONE	7990.-
GRAND THEFT AUTO	6990.-
HERCULES	7990.-
LOST WORLD	7990.-
MICKEY MOUSE	7990.-





MORTAL KOMBAT TRILOGY	7990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE	7990.-
RAYMAN	7990.-
RESIDENT EVIL	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION	6990.-
SOVIET STRIKE	7990.-
TEKKEN 2	6990.-
TIME CRISIS	7990.-
TOCA TOURING CAR	7990.-
V RALLY	7990.-
WIPEOUT	6990.-

SONY PLAYSTATION CD-K

AGENT ARMSTRONG	11990.-
AGILE WARRIOR	7990.-
AIR RACE	9990.-
AKUJI THE HEARTLESS	HIVJ
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALUNDRA	13990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-





BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BUG'S LIFE	HIVJ
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CBZ	13990.-
CHILL	13990.-
COLLIN MCRAE RALLY	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
COOL BOARDERS 2	13990.-
CRASH BANDICOOT 2	13990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DISRUPTOR	9990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
ELIMINATOR	HIVJ
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE	13990.-
FLYING CORPS	HIVJ
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97	11990.-





FORMULA ONE 98	13990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO	14990.-
GRAND STREAM SAGA	HIVJ
HEART OF DARKNESS	13990.-
HEXEN	7990.-
INDY 500	12990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-

JUDGE DREDD	11990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LETHAL ENFORCERS	12990.-
LIVE WIRE	HIVJ
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	HIVJ
MOTO RACER 2	13990.-
MOTO RACER	12990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MOTORTOON GRANND PRIX 2	13990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-





NASCAR 98 +JOY	9990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODDWORLD ABE 'S EXODUS	13990.-
ODT	13990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARD	13990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PEEK PERFORMANCE	11990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POOL SHARK	HIVJ
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	HIVJ
QUAKE II	HIVJ
R TYPES	13990.-
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAYSTORM	11990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SPACE JAM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPORTS CAR GT	HIVJ





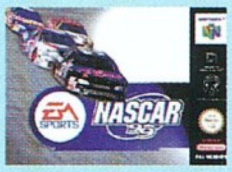
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS - MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET BOARDERS	HIVJ
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	HIVJ
TINY TANK UP YOUR ARSENAL	HIVJ
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER 3	13990.-
TOMBI	13990.-
TOMMY MAKINEN RALLY	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TREASURES OF THE DEEP	12990.-
VANDAL HEARTS	13990.-
VIPER	9990.-
VMX RACING	13990.-
VS	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WORLD CUP 98	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING	HIVJ
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ
AEROGAUGE	HIVJ
AIRBOARDER 64	HIVJ
BANJO KAZOOIE	HIVJ
BIOFREAKS	HIVJ
BLAST CORPS	HIVJ
BODY HARVEST	HIVJ



BOMBERMAN 64	HIVJ
BOMBERMAN HERO	HIVJ
BUCK BUMBLE	HIVJ
BUST A MOVE 2	HIVJ
CHAMELEON TWIST	HIVJ
CHOPPER ATTACK	HIVJ
CLAY FIGHTER	HIVJ
CRUISIN USA	HIVJ



CRUISIN WORLD	HIVJ
DARK RIFT	HIVJ
DIDY KONG RACING	HIVJ
DOOM 64	HIVJ
DUAL HEROES	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	HIVJ
EARTHWORM JIM 3D	HIVJ
EXTREME G 2	HIVJ
EXTREME G	HIVJ
F ZERO X	HIVJ
F1 GRAND PRIX	HIVJ
F1 POLE POSITION	HIVJ
FIFA 64	HIVJ
FIFA 98	HIVJ
FIGHTERS DESTINY	HIVJ
FORSAKEN	HIVJ
GASP II	HIVJ
GEX 2	HIVJ
GLOVER	HIVJ
GOLDEN EYE	HIVJ
GT 64	HIVJ
HEXEN	HIVJ
IGGY 'S RECKING BALLS	HIVJ
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	HIVJ
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ
KNIFE EDGE	HIVJ
LAMBORGHINI	HIVJ
LEGEND OF ZELDA	HIVJ
LYLAT WARS	HIVJ
MACE	HIVJ
MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ

MADDEN NFL 99	HIVJ
MARIO KART 64	HIVJ
MISCHIEF MAKERS	HIVJ
MISSSION IMPOSSIBLE	HIVJ
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	HIVJ



MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ
MYSTICAL NINJA	HIVJ
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ
NASCAR 99	HIVJ
NBA COURTSIDE	HIVJ
NBA HANGTIME	HIVJ
NBA LIVE 99	HIVJ
NBA PRO 98	HIVJ
NHL 99	HIVJ
NHL BREAKAWAY	HIVJ



OFF ROAD CHALLENGE	HIVJ
PAPERBOY	HIVJ
PILOT WINGS 64	HIVJ
QUAKE 64	HIVJ
QUAKE II	HIVJ
RAKUGA KIDS	HIVJ
RAMPAGE WORLD TOUR	HIVJ
ROBOTRON X	HIVJ
S.C.A.R.S.	HIVJ
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ
SNOWBOARD KIDS	HIVJ
SPACESTATION SILICON VALLEY	HIVJ
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ
STARSHOT	HIVJ
SUPER MARIO 64	HIVJ
TETRISSPHERE	HIVJ
TOP GEAR RALLY	HIVJ
TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	HIVJ
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ
V RALLY	HIVJ
VIRTUAL CHESS	HIVJ
WARGODS	HIVJ
WAVE RACE	HIVJ
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ
WCW VS NWO	HIVJ
WETRIX	HIVJ
WIPEOUT 64	HIVJ
WORLD CUP 98	HIVJ
WWF WAR ZONE	HIVJ
YOSHI'S STORY	HIVJ

COLOR GAME BOY

CENTIPEDE	HIVJ
FROGGER	HIVJ
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
LAS VEGAS	HIVJ
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	HIVJ
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
RATS	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TWOOBLE	9990.-
ZELDA	HIVJ

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
CASINO	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DESERT STRIKE	7990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JAMES BOND 007	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MYSTICAL NINJA	7990.-
NBA JAM	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS	6990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	6990.-
SUPER MARIO LAND	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS	5990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TURN AND BURN	7990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

Az árainkban 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



C3 Racing



Master of Monsters



Contra Adventure



Zelda 64



Metal Gear Solid



Wipeout 64



Rival Schools

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Fôszerkesztô: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai elôkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztôk
Elôfizethetô: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Metal Gear Solid

aktuális 13

Hali! Januári számunk több szempontból is rekorder. Itt van például a címlap. Talán szerénytelenség nélkül állíthatom, hogy ilyen még nem volt! Aztán mind a PlayStation, mind a Nintendo 64 tulajdonosok megtalálják benne a gépükre készült eddigi legtökéletesebb játékot – név szerint a **Metal Gear Solid**-ot és a **Zeldát** – mindkettôt teljes végigjátszással! Remélem, hogy most elég gyorsak voltunk, és a leírások terjedelmével is elégedettek lesztek. Emiatt viszont ez a szám az, amelyben az eddigi legkevesebb játékot találjátok – mindössze 13-at, és a kódok is elmaradtak. Persze ez a sajnálatos tény nem a fent említett két szuperjátéknak köszönhetô, hiszen januárban mindig oltári nagy pangás van. Jól körülnéztem a piacon, és tényleg semmi újdonságot nem sikerült találni (ne felejtsétek el, hogy ez a szám a hónap elején állt össze). Aggódni azért nem kell – februárban talán magukhoz térnek a cégek, és elárasztanak minket a szokásos mennyiségû programmal. Addig is nyüstöljétek a Zeldát és a Metal Gear-t, hiszen ez a két stuff legalább egy hónapos elfoglaltságot ígér.

Martin



01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12

HÍREK playstation

ACE COMBAT 3

Elsőnek akkor repüljünk a fellegek felé, ugyanis készül a Namco új repülős anyaga, az Ace Combat 3. A program nem szimulátor lesz, inkább a lövöldözésen és a kézügyességen lesz a hangsúly. A repülhető gépek között találjuk majd a MIG-29 Fulcrum-ot, az F-16 Falcon-t és az új YF-22 Advanced Tactical Fighter-t. Ha hihetünk a kiadott információknak, ez lesz az eddigi legszebb repülős játék. Tervezett megjelenés: '99, november.





LEMMINGS

Ki ne emlékezne a jó öreg Amigás Lemmings-re? Tudjátok, azokról a kis öngyilkos állatkákról van szó, akiket meg kellett megmenteni, logikai feladatok megoldásával. Amit most kapunk, az az első és második rész egyben, természetesen a Psygnosis-tól. Összesen 209 pályát találunk majd a régi köntösben, és a régi hangulatban. Arról, hogy lesz-e újabb rész, azonban már nem szól a fáma... Tervezett megjelenés: '99, május.



DRIVER

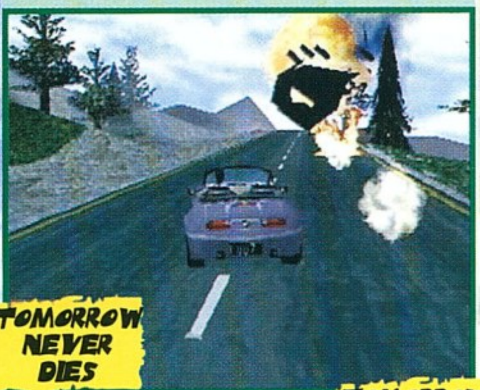
A GT Interactive is visszanyúl a régmúlthoz, de csak ötletek szintjén, hogy ebből egy frankó kis játékot készítsen. A készítői vélemények egybehangzóan hirdetik, hogy amit eddig vezetős progikról hallottál, azt felejtsd el, mert a Driver átírja az autós játékok történelmét. A programozók a '70-es évekbeli mozifilmekből ismert hangulattal lepnek meg, ugyanis vezethetünk Miami-ban, LA-ben, New York-ban és San Francisco-ban, korabeli kocsikkal száguldva. A történetben egy törvény elől menekülő vezetőt alakítasz, akinek közben még a megbízói által adott feladatot is teljesíteni kell. Tervezett megjelenés: '99, október.





TOMORROW NEVER DIES

Az MGM fogja kiadni a tavaly előtti Bond-film PSX-es változatát, mely megpróbálja elhódítani az N64-es Goldeneye rajongókat is. Teszik ezt például a sok mozgásfajtával, mert tudunk majd síelni, úszni, vezetni és repülni. A forgatókönyvet félredobva teljesen más sztoriban és helyszíneken üldözhetjük a rosszat, akár egy BMW Z3 volánja mögött is. Várható megjelenés: '99, október.





LOST IN TIME

Az Infogrames most, hogy megszerezte a Warner Bros. rajzfilmjeinek "megjátékosítási" jogait, máris belefogott egy platformjáték fejlesztésébe, melynek főhőse Tapsi Hapsi. Természetesen ellenfeleink is lesznek, méghozzá az összes ismert "gonosz" rajzfilmhős személyében. A játékban átvezető animációk is vannak, de a legérdekesebb, hogy sikerült megnyerni a zenék megírásához azt a Mel Blanc-ot, kinek nevéhez az eredeti muzsikák is fűződnek. Tervezett megjelenés: '99, augusztus.





FINAL FANTASY VIII

Kész. Vége. A játék fejlesztése befejeződött, és már csak napokat kell várni, hogy Február 11.-én megjelenhessen. Persze van egy rossz hírem is. Ez az esemény Japánban következik majd be. A hír aktualitását az adja, hogy a játék zenéiben most már ének is lesz. A Square ugyanis felkérte Hong-Kong egyik leghíresebb vokalistáját Faye Wong-ot, hogy énekelje fel nekik a játék nyitódalát. Ami minket, európaiakat illet – már folynak az átkonvertálási hadműveletek, és a 4 CD-s FFVIII előbb-utóbb hozzánk is meg fog érkezni. Tervezett megjelenés: '99, október.



QUAKE II

Az Activision-nek nincs könnyű feladata a Quake II fejlesztése közben. Elég csak arra gondolnunk, hogy az összes pályát újra meg kellett csinálni, és a PSX hardveréhez igazítani, majd a kezelést is felhasználóbaráttá tenni. A fejlesztő Hammerhead tehát analóg és Dual Shock támogatást rakott a játékba, azonban máson nem változtattak. Így a fegyverek is ugyanazok, mint PC-n, bár nem tudni, hogy Multiplayer üzemmód is lesz-e? Tervezett megjelenés: '99, április.





PARAPPA THE RAPPER 2

Végre megjelent az első hírmorzsa Parappáról, minden idők egyik legeredetibb PSX játékának folytatásáról. A történetben eddig rappelni kellett, érezni a ritmust, ütemre cselekedni. Tehát volt kihívás a játékban. Az új szín a folytatásban egy új karakter, Jammaster Rami, aki kőkemény rocker, és Parappa fülig szerelmes lesz belé. Így adott egy új stílus, a rock, olyan nagy zenekarok segítségével, mind az Aerosmith vagy a Run DMC. Tervezett megjelenés: '99. December.



DEAD IN THE WATER

A One mögött álló ASC Games egy újabb "lövöldözöm, tehát vagyok" típusú játék fejlesztésébe fogott. A helyszín és a körülmények annyiban változnak, hogy most már a vízen vagyunk, fenekünk alatt pedig egy motorcsónak pihen. A játék eddig egyedülálló módon szép grafikai rutinokat használ, tehát éles és színekben gazdag lesz a kép. Ketten is nyomhatjuk egy gépen, de van Link-kábel támogatás is. Összesen 28 különböző fegyverrel robbantgathatjuk fel ellenfeleinket, hogy aztán pénzre váltva "fejüket" jól bevásároljunk a pályavégi boltokban. Tervezett megjelenés: '99, május.





TWISTED METAL 3

A Vigilante 8 és a Rouge Trip után visszatér közénk a nagy klasszikus, amiről mindenki koppintott: a Twisted Metal. Az új rész a Sony kiadásában jelenik meg, 8 teljesen újratervezett pályával és 13 választható járművel. Ami igazán unikumnak nevezhető, az a négyes osztott képernyő!!! Tervezett megjelenés: '99, április.



EHRGEIZ

Mi lesz abból, ha a Namco és a Sqaresoft egyesül egy játék erejéig? Ezt egész idáig el sem lehetett volna képzelni, azonban Japánban már létrejött ez a házasság, amiből megszületett az Ehrgeiz. Már a hazai játéktermekben is megtalálható ez a 3D-s bunyós anyag, melynek unikuma nem is a fegyverek használata, nem is a kombók, hanem a karakterek! Ugyanis helyet kapott 4 Final Fantasy VII szereplő is. Ha ezért nem is, de a két cég ígéretes múltja miatt megéri rá várni. Tervezett megjelenés: '99, október.



SUPER MARIO RPG 2

A Nintendo megpróbálkozik egy újabb RPG prog-ram kiadásával, amely egy már bevált játék folyta-tása. Még SNES-re jött ki a program első része, mely inkább Japánban és az USA-ban lett nagy si-ker. A grafikát látva azonban egy elgondolkodtam: 2D-s játék '99-ben? A látvány inkább kisebb gyere-kek számára élvezhető, de a bonyolult történet miatt valószínűleg feledésbe fog merülni. Várható megje-lenés: '99, december.



MARIO RPG 2

KIRBY 64

Szintén régi ismerős Kirby, a rózsaszín kis göm-böc, aki ha valamit bekap, akkor marha nagyra duzzad. A játék fejlesztése 1995-ben kezdődött, és azóta még csak megjelenési dátumot se hoz-tak nyilvánosságra. Lehet, hogy a Nintendo vesz-ni hagyja ezt a 3D-s játékot, mely már a fejlesz-tés végső szakaszában áll? Mindenesetre nekünk nem válaszoltak. Tervezett megjelenés: 2000, március.



KIRBY 64

BATTLE TANX

A 3DO által végre egy igazi lövöldözős stuffal gazdagodhatnak a gép gazdái, hiszen egy M1A1 tankkal kell döngetni a városokban (akár Las Ve-gas-ban is). Van még ezen kívül még két tank, mindegyik más és más fegyverarzenállal. A cél a pusztítás, de ezt nagyon látványos körülmények kö-zött és akár négyen egyszerre is tehetjük. A prog-ram támogatja a Rumble Pack-et. Tervezett megjele-nés: '99, június.



BATTLE TANX



BATTLE TANX

LOONEY TUNES: SPACE RACE

Az Infogrames végre elkezdte komolyan venni az N64-et és belefogott a játékkészítésbe. Most jött tőlük a V-Rally és máris egy újabb projecten dol-goznak. Csőrike, Tapsi Hapsi, Dodó Kacsa, Préri-farkas és a többi "Bolondos Dallamok" szereplő most visszatér közénk egy versenyprogram kere-tén belül, amit egyszerre akár négyen is nyomha-tunk. A pályák már ismertek lesznek a rajzfilmbú-vároknak, hiszen mehetünk a farkas sivatagjában, Csőrike szobájábanban, vagy akár az űrben is. A képekről ítélve biztos sikervárományos lesz. Terve-zett megjelenés: '99, szeptember.



SPACE RACE



SPACE RACE

MICRO MACHINES 64

A Codemasters/Midway páros gondozásában jelenik meg minden idők legeredetibb autós já-téka, a Micro Machines 64-es átirata. Amiért ez a progi ilyen híres lett, az az, hogy felülről néz-ve idiótábbnál-idiótább helyszíneken kellett ver-senyezni, akár négyen egyszerre. A helyszínek a PSX-es verziót követve lehetnek egy reggeliző család asztala, egy biliárdasztal, vagy akár a fürdőszoba. Amitől extrém lesz ez a változat, az a 8 játékos üzemmód. Egy irányítóval egy-szerre ketten is nyomulhatunk!!! Tervezett meg-jelenés: '99, április.



MICRO MACHINES 64



MICRO MACHINES 64

SOUTH PARK 64

Számomra akkor vált ismertté ez az amerikai rajzfilm, amikor egy 8 éves amerikai kisfiú álli-tólag öngyilkos lett a rajzfilm hatására. A sze-replők böfögnek, szellentenek és káromkodnak, s mindezek ellenére még kiskorúak! Aztán min-den részben van egy olyan figura, akit halálra szívatnak és megölik. Persze utólag minden új részben ismét feltűnik... Na, most képzeljétek el, hogy a játékot a Turok 2 engine-jével készítette az Iguana – rövidesen mindenki ott fog toporzé-kolni a boltok előtt, hogy mikor lesz már South Park! Én megértelek benneteket. Én is ugyanezt tenném... Tervezett megjelenés: '99, július.



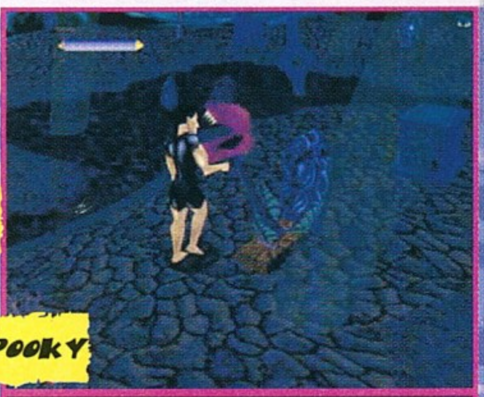
SOUTH PARK 64



SOUTH PARK 64

SPOOKY

Az ICE készíti ezt a kedves kis horrormesét N64-re. A történet egy távoli bolygón játszódik, amit egy bizonyos Arch-Morphs nevezetű faj népesít be. Egy véletlen baleset folytán ez a faj szétszóró-dik a világegyetemben, és közülük két egyed ugyanazon a bolygón köt ki. Az egyik jó, a másik gonosz. Tíz hosszú pályát és 3D-s Croc-os felépí-tést ígér ez a rémisztő játék. Tervezett megjelenés: '99, szeptember.



SPOOKY



SPOOKY

STAR WARS: POD RACE

Utoljára hagytam a legizgalmasabbat. Gondo-lom nagyjából mindenki ismeri a Csillagok Hábo-rúját. Nos, a készítő George Lucas gondolt egyet, és leforgatta a trilógia előtti első részt, amiben Anakin Skywalker, Luke édesapja kapja a szere-pet. Ebben a nálunk szeptemberben bemutatásra kerülő filmben szerepel egy versenyes rész, ahol Annakin a Tatooine bolygón nyomat egy őrült haj-szát. A program ez alapján készül, tulajdonkép-pen egy vezetős játék lesz, tele a Star Wars uni-verzum helyszíneivel, melyek a választható aré-nák. Kép egyelőre még nem szivárgott ki, így cso-dáljátok meg a film plakátját, melyből jelenleg csupán csak pár darab van forgalomban, s mint olyan nagyon értékes. Hiába, Martin már meg is találta neki a megfelelő helyét szobája egyik fa-lán. Tervezett megjelenés: '99, december.



STAR WARS: EPISODE1

George Lucas volt az egyetlen ember, akinek sike-rült egy ilyen világméretű hisztériát okoznia. 22 év-vel ezelőtt bemutatott filmje után, még a mai napig is rengetegen emlékeznek alkotására, nem is be-szélve a fanatikusokról. A film kapcsán megjelent ereklyékhez emberek ezrei próbáltak hozzájutni, s ezek értéke csak nőtt az idők során. Aztán elérkez-tünk 1998-hoz, amikor is a fentebb nevezett úriem-ber legyártotta a "filmek Istenének" folytatását, ami az előzményeket mutatja be. Azt, hogy milyen si-kerre számíthat a produkció, mi sem bizonyítja job-ban, mint hogy a film már MOST nyereséges! Annyi reklám (és egyéb) jogot sikerült eladni, hogy már nem éltek hiába a készítők. És persze azok a látogatók sem, akik csak azért mentek el a mozik-ba, mert egyes filmek előtt bemutatták egy közel két és fél perces klippet, mely után mindenki biztos volt benne: Ezt a filmet látni kell. December óta nálunk is látható az előzetes, ám a kész alkotásra szeptem-berig várnunk kell.

JÁTÉK!!!

Nyereményjátékunk januárban is folytatódik. A kö-vetkezőkben megtaláljátok új kérdéseinket, melyekre a válaszokat levélben, levelezőlapon, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel. Kérjük, hogy ha mind a három játékban részt akarsz venni, akkor a megfejtéseket külön-külön juttasd el hozzánk. Ezúton szeretnénk megkérni budapesti nyerteseinket, hogy nyereményei-kért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XIII. Pozsonyi út 14. Vidéki nyerteseink nyereményeit postán küldjük el!

Beküldési határidő: Február 20.

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

A Sony volt olyan kedves és postázott egy díszdobo-zos Tekken 3-at. Ez áll egy szép doboz-mappából, egy kézikönyvből, melyen a karakterek bemutatása szerepel, 1 nagyfelbontású képeket tartalmazó PC-s CD-ből, és egy eredeti Tekken 3 Disc-ből. Nos ezt kapja majd meg az a szerencsés olvasó, aki válaszol az alábbi kérdésre:

■ Hány százalékot kapott a játék az 576 Konzolban?

A borítékra írjátok rá:

"TEKKEN 3 játék"

Következő ajándékunk a sportos embereknek készült, az EA Sports jóvoltából. Egy szerencsés játékosunk ugyanis megnyerhet egy focicipő tartó táskát. A színe sötétkék, és nagy fehér EA betűkkel felvértezett.

■ A kérdés: Hány csapat található a Fifa '99-ben?

A borítékra írjátok rá:

"FIFA játék"

Small Soldiers pólóból 5 db is van raktáron, ezekért lehet pályázni, ha megfejted az alábbi kérdést:

■ Mondd meg nekünk, hogy hívták a Gorgoniták bölcs vezérét.

A borítékra írjátok rá:

"SMALL SOLDIERS játék"

Novemberi játékunk kiértékelése következik, melyben nagyon sok pályázó közül sorsoltunk. A nyerteseknek grat-ulálunk!

"N64-es előfizető vagyok"

Takácsi Zsolt - Ajka (Off Road játékot nyert)

"FUTURE COP játék"

Balczó István - Szarvas
Kaczúr Csaba - Cegléd
Stefanovits Bence - Budapest (FC sapkát nyertek)
Varga Szabolcs - Budapest
Miskolczi Imre - Szeged

"GRAN TURISMO játék"

Kovács István - Budapest (GT sapkát nyert)
Hóbor Szabolcs - Letenye (GT pólót nyert)
Pontos Tamás - Naszály (GT pólót nyert)
Fekete Gábor - Csongrád (GT kulcstartót nyert)
Diósi Roland - Budapest (GT kulcstartót nyert)
Molnár Zoltán - Szombathely (GT kulcstartót nyert)

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid. Azt hiszem, hogy 1999 januárjára ez a név minden PlayStation tulajdonos agyába beleégett. Szerintem ebben nagy szerepe volt az 576 Konzolnak, hiszen amióta ez a játék egyáltalán berobbant a köztudatba, mi azóta foglalkozunk vele, írunk róla, képeket és grafikákat közlünk. Sokan, nagyon sokan írtatok, telefonáltatok és e-maileztetek – kérdések százaira feleltem. Megszereztem a japán verziót (nem volt egyszerű végigjátszani az-

az angol nyelvű változattal. Nem bántam meg, hogy ennyit költöttem rá! Ez a játék a legjobb, legszebb, és mindenek felett technikailag a legtökéletesebb, amit valaha PlayStation-re készítettek. Azt hiszem, hogy most tényleg érdemes a zsebekbe nyúlni, és megvásárolni ezt a csodát – játéktörténelmi mérföldkővel állunk ugyanis szemben!

A leírás az amerikai NTSC verzió alapján készült. Ez a verzió néhány minimális apróságban más, mint a japán (titkos dolgok, nehézségi foko-

minimum egyszer végigjátszotta, hátradől, és elgondolkodik a dolgon. És utána megint elkezdi, hogy végre az apróságokra is figyelni tudjon. A képekre a falakon, az osonó patkányokra, az ásítozó őrökre, vagy a laboratóriumban ottfelejtett PlayStation gépre.

A Metal Gear-t egy japán figura, Hideo Kojima találta ki. Nem mostanában, még 1987-ben. Akkor náluk az MSX nevű számítógép hódított (nagyon hasonlított a C64-re), így a játék erre készült el. Ebbe most nem mennék bele, a cikk végén mindent megtaláltok a régi epizódokról. A lényeg az, hogy Kojima régóta arra az alkalomra várt, hogy legyen a piacon egy olyan gép, amelyre tökéletesen, eredeti elképzelései szerint meg tudja valósítani álmai já-

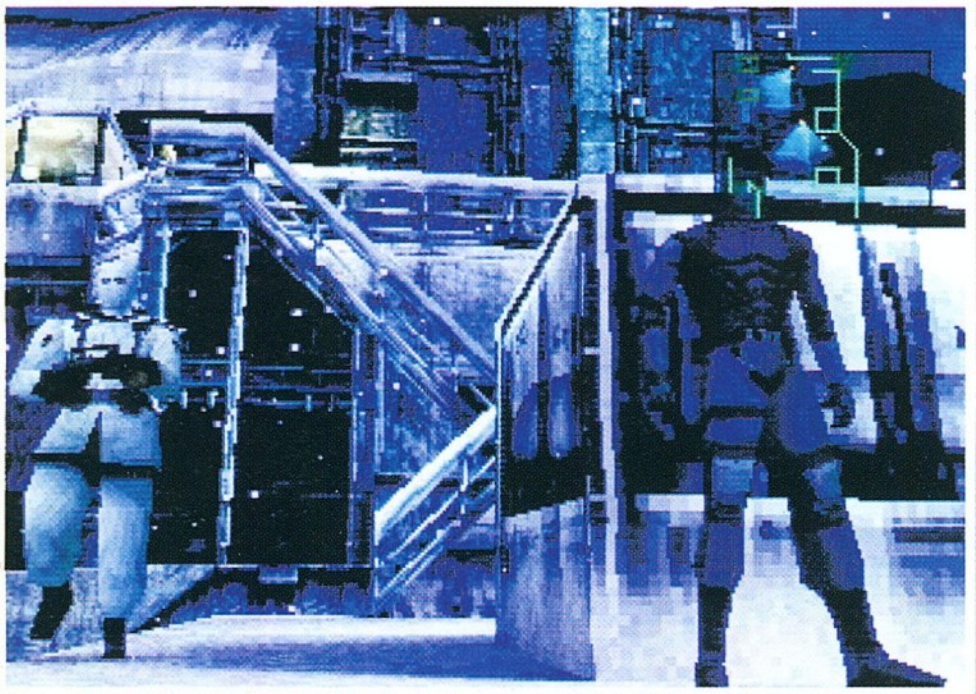
számokat", minden egyes segédeszközt maguk kódoltak. Szintén nem használták a Sony által kifejlesztett "teljesítmény analizátort" (ez arra szolgál, hogy megmutassa, egy-egy játék milyen mértékben használja ki a hardver lehetőségeit). Hideo nevetve nyilatkozta egyszer, hogy az analizátor legalább 120%-os terheltséget mutatna! Egy olyan játékot akart csinálni, amely több, mint egy játék. Amelyben teljesen a játékosra van bízva, hogy milyen eszközöket használ, és miként cselekszik egy adott helyzetben. (És ezalatt most ne azt értsétek, hogy a pisztoly helyett puskával lő, hanem például azt, hogy a lézert termálszemüveggel vagy cigarettafüsttel érzékeli-e!) Ezer játékos ezerféleképpen dönthet. A MGS-ban el lehet merülni, úgy is lehet vele szórakozni, ha az ember éppen nem a feladatokat hajtja végre. Fotókat csinálni, patkányokat lődözni távcsöves puskával, vagy egyszerűen csak elrejtőzni, és figyelni a bázis életét. Érdemes egyszer nekifutni a játéknak úgy is, hogy nem használod a leírást, mert így egészen egyedi megoldásokra jöhetsz rá – rá leszel ugyanis utalva, hogy egy-







TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

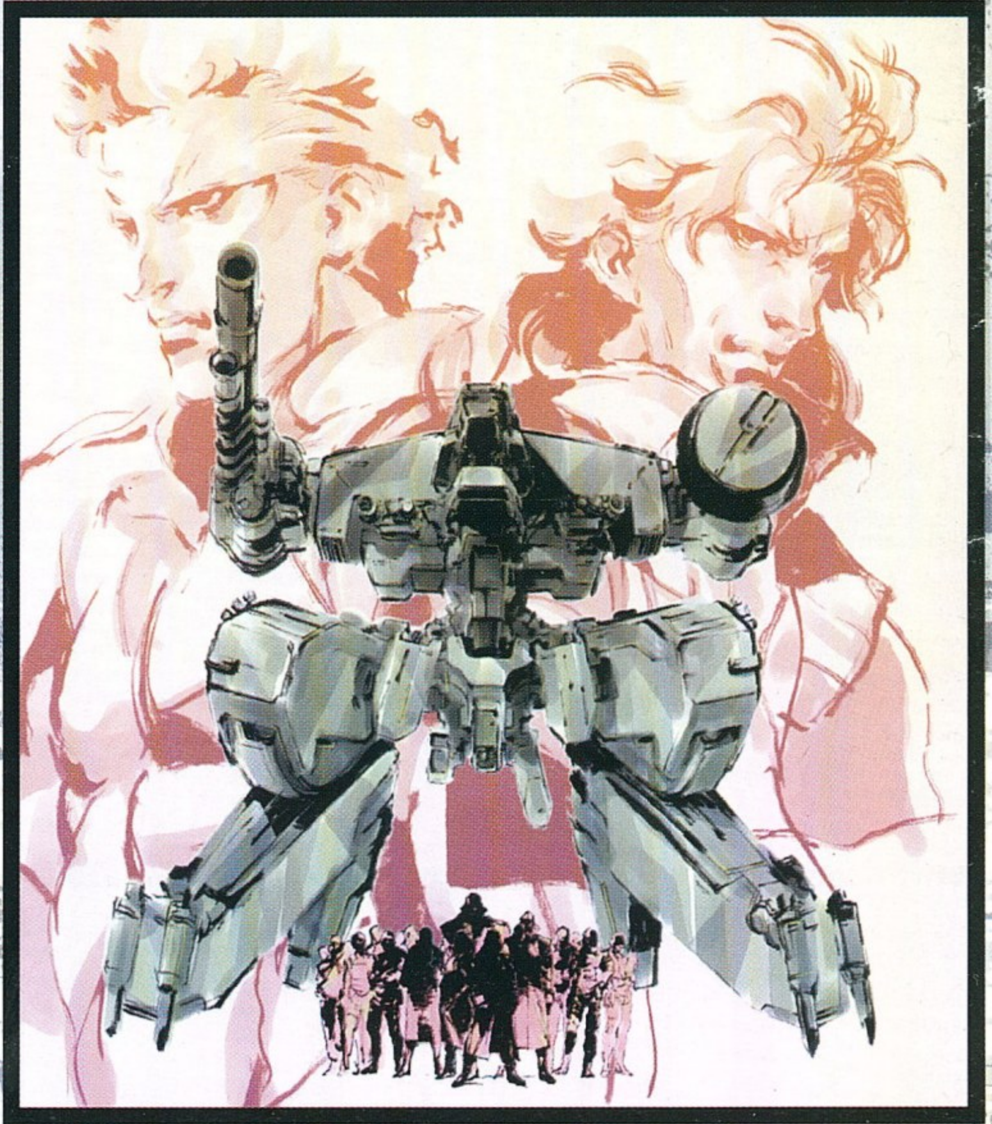


tékát. A választása a PlaySyation-re esett.

Hideo Kojima-ról tudni kell, hogy egy különleges képességekkel megáldott zseni. Soha nem akart átvenni ötleteket más játékokból, nem koppintott semmit, a Meal Gear Solid minden egyes apró részletét maga (persze 43 társával együtt) dolgozta ki. Nem használtak már kipróbált programozói "szer-

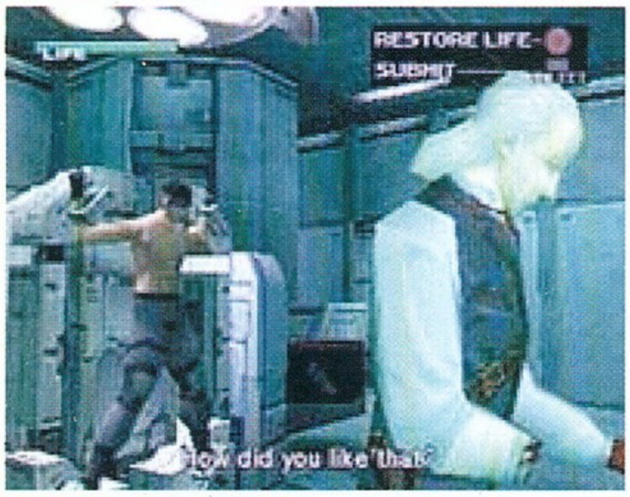
egy feladatot nem az "optimális" felszereléssel, hanem alternatív módon oldj meg.

Hideo Kojima természetvédő, békeharcos és az Anti-nukleáris szervezet tagja. Ez erősen rányomja bélyegét a Metal Gear Solid-ra is. A játék eseményei, a szereplők élete, és tulajdonképpen az egész történet mondhatni "mértani pontossággal" van be-



zal a sok ákombákommal), az eredeti japán zene CD-t (többe került, mint három dupla CD Magyarországon), egy eredeti japán MGS könyvet, és végül a Konami volt olyan kegyes, és meglepett

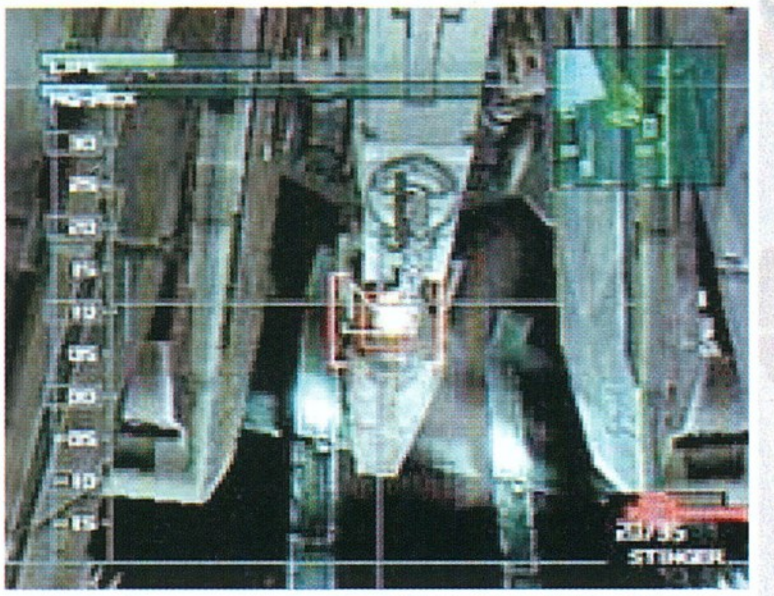
zat), és lényegében megegyezik az európai, PAL változattal (a PAL talán kicsit lassabb az 50Hz miatt, meg nem teljes képernyős). Erre csak azért térek ki, mert a gombkiosztást elképzelhető, hogy átrendezik. Kérem tehát, hogy ha majd a leírást használjátok, és a PAL változat gombjai nem ott vannak, helyettesítsétek be őket a megfelelő módon.



HIDEO KOJIMA

A szokásostól eltérően essünk át az értékelésen most, itt az elején. Előre szólok, hogy ez nem lesz egyszerű, mert úgy érzem, nem tudok elég jól fogalmazni ahhoz, hogy ezt a játékot úgy bemutassam, ahogy kell. Ezért bocsánatot kérek. Ezt csak az érezheti, aki







leillesztve a világtörténelembe. Az események kapcsolódnak történelmünk fordulópontjaihoz, például az Öbölháborúhoz, a Cserobilban történt robbanáshoz, az FBI botrányaihoz, a CIA akciókhoz, az Oroszországi válsághoz, a hidegháborús időszakhoz, a nukleáris hulladékok tárolási problémáihoz, a klónozáshoz, a génsebészethez – szóval mindenhez. De nemcsak ehhez! Naprakészen kapcsolódik az orvosi felfedezésekhez, a génmanipulációhoz,

A MGS a PS történelem legintelligensebb, legjobban kitalált, legtökéletesebb játéka. Olyan ötletek és technikai újítások vannak benne, amelyek még a sokat látott játékosokat is minimum megdöbbentik. Már-már az volt az érzésem, hogy ez a program túl van tervezve, túlontúl tökéletes. Egyszerűen sok. Nem lehet feldolgozni és kihasználni azt a sok információt és lehetőséget, ami benne rejlik. Nagyon sok benne a beszéd, a szöveg, melynek megértése nélkül is meg lehet oldani a feladatot, de a töménytelen háttér-információ csak fokozza az élményt.

A program kommunikál a játékossal, és tényleg úgy van kitalálva a dolog, mintha mi lennénk ott Snake bőrében. Ez hogyan lehetséges? Rövidesen kiderül.

A pályák térbeli, méretarányos makettjeit LEGO-ból rakták össze. Ezekre aztán kis LEGO figurákat raktak, és így szerkesztették meg például az őrök mozgását. A gépeket – például Metal Gear Rex-et – ugyanolyan modell formában legyártották, mint amilyeneket a modellboltokban is kapni lehet. Így elérték azt, hogy minden objektum a játékban minden kameraállásból, minden lehetséges helyzetben tökéletes. Azt felesleges is megemlíteni, hogy a játék során egyszer sem találkozunk "köd" effektussal (mindig minden tökéletesen látható), és nincsenek "átlátszó" poligon hibák sem. Ilyen látvánnyal még egy játékban sem találkoztam.

A MGS dramaturgiai szempontból olyan, mint egy lehető legjobban megszerkesztett hollywoodi szuperprodukció. Egy-egy jelenetet öt-hat kameraállásból is mutatnak, egyszerűen itt, papíron elmesélni lehetetlen, hogy mennyire tökéletes a dolog. Izgalmas, látványos, minden egyes jelenet úgy néz ki, ahogy annak lennie kell. Lassított felvételek, meghökkentő nézetek, víziók, látomások, fekete-fehér "visszaemlékezések", kegyetlen, néha brutális jelenetek, szívbemarkoló képek fokozzák maximálisra az élményt.

A MGS annyira élethű, mint eddig semmi. Hideo kollégái napokat töltöttek katonai bázisokon, fotózták és videóra vették a fegyvereket, felszereléseket, járműveket, lőszereket és ruházatokat. Ezért a játékot akár katonai oktatófilmnek is felfoghatjuk!

A zenék egyszerűen csodálatosak! Soha, egyetlen játéknál sem találkoztam még ennyire odaillő muzsikákkal. Ha kell felpörget, ha kell elérzékenyít, ha kell megnyugtat. A hanghatások pedig olyanok, mintha nem játékot, hanem filmet néznénk.

Nem is folytatom tovább, mert úgysem tudnám lefesteni, amit ez a játék nyújt. Legyen elég annyi, hogy az egyik legrangosabb angol magazin szerint ők a MGS introjához hasonlót még sohasem láttak!

Végül megemlíteném a Dual Shock támogatást. Ez az első olyan játék, amelynél a DS először igazi értelmet kapott. Itt a "rázás" nem azért van, hogy "csak legyen valami", hanem azért, hogy illusztrálja a történteket. A közelben levő helikopter rotorjának zúgását (térben, sztereóban, jobbról-balra), az áramütés fájdalmát, a lift zökkenését érkezéskor – és ennél még sokkal többet! Egy alkalommal például Dr. Naomi, a küldetés orvosa megmasszírozza Snake elernyedt tagjait! Arra kér, hogy tedd az irányítót a könyökhajlatodba, és ekkor lágyan megbizseregtet – észbontó!



ELIGAZÍTÁS

Mielőtt belekezdenél a játékba, érdemes megismerni az előzményeket és a szereplőket. A leírás végén találsz egy rövid ismertetőt róluk. Ezt ne olvads el előre, mert akkor lelövöd a poént.

Miután végignézted az introt, a főmenüből válaszd a Briefing opciót. Itt egy majdnem fél órás(!) összeállítást láthatsz az eseményekről, amit akkor vettek videóra, amikor Snake elvállalta a küldetést (észrevetted, hogy tudsz manipulálni a kamerával?). Az új tudnivalók egyre-másra jelennek meg, ahogy végignézd a szalagokat. A játék főszereplője tehát ő, Solid Snake. Régi parancsnoka, Roy Campbell kéri meg, hogy segítsen. (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy Snake-et fegyveres katonák kísérték be otthonából.) Campbell már nyugállományba vonult (leváltották), most viszont azért hívják vissza, mert a Fox-Hound-nak valaha ő volt a kapitánya, és nála jobban senki sem ismeri a szituációt – és Snake-et. A helyzet ugyanis a következő: egy speciális egység, a Fox-Hound lázadást szít a Next Generation Special Forces egységei között, és elfoglalja az alaszkai katonai bázist a Shadow Moses szigeteken. A világot nukleáris csapással fenyegetik, követeléseik egyelőre nem hozták nyilvánosságra. A dolog pikantériája, hogy a szigeten őrzik a hadsereg által leszerelt nukleáris robbanófejeket.



A lázadás napján a bázison tartózkodott Kenneth Baker, az ArmsTech (kísérleti fegyvergyártó cég) és a Donald Anderson, a DARPA (védelmi intézet) főnöke. Kettejük birtokában van az a két kód, melyek segítségével élesíteni lehet a deaktivált robbanófejeket.

A játék kézikönyvének végén egyébiránt egy minden részletet pontosan elmagyarázó áttekintést olvashatsz az előtörténetről (Outer Heaven, Zanzibar Land, Big Boss, Fox-Hound, Metal Fear TX-55, Grey Fox), az érintett állami szervekről (DARPA, ArmsTech), és a találmányokról (álcázó berendezés, génsebészet, PAL kódok).





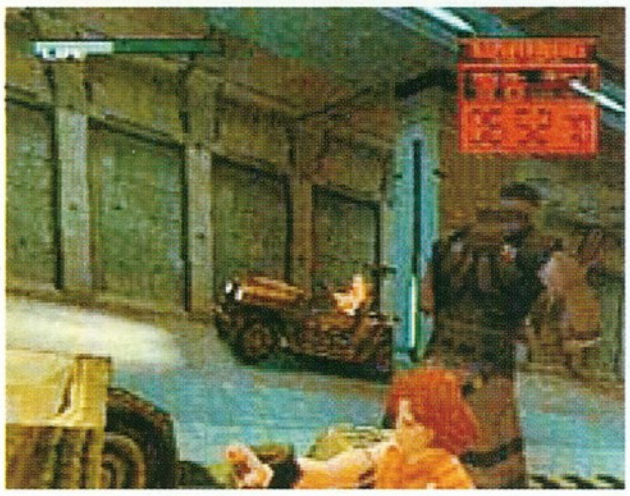
A FELADAT

Snake elsődleges feladata, hogy titokban bejusson a bázisra. Szabadítsa ki a két VIP foglyot, és derítse ki, hogy a terroristáknak valóban módjukban áll-e kilőni a rakétákat. Lehetőség szerint likvidálja a terroristákat. Tudni kell, hogy az NGSF (és persze a Fox-Hound is) génterápiás harcosokból áll, azaz nagyon jó katonák, speciális tulajdonságokkal. Snake egyetlen szerencséje, hogy az egyszerű közkatonák még csak szimulátoros gyakorlattal rendelkeznek, és még nem szoktak hozzá a fagyos körülményekhez. Náthásak, nyűgösek.

A Fox-Hound – és a lázadás – vezetője Liquid Snake. Vele van még Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Vulcan Raven, Decoy Octopus és Psycho Mantis. ők hatan olyan egységet alkotnak, melyet csak Solid Snake képes legyőzni.







MARADJ ÉSZREVÉTLEN

A játék lényege, hogy lehetőleg minél kevesebbszer vegyenek észre. A készítők jelmondata: "A harc magában nem elég egy játékban. A rejtőzködés sokkal fontosabb!" Az őrök folyamatosan végzik a dolgukat. Ha észrevesznek valami szokatlant (zaj, árnyék vagy lábnyom a hóban) megjelenik felettük egy kérdőjel. Ekkor elkezdik keresni a forrását. Amikor észrevesznek, felkiáltójel jelenik meg felettük, és addig üldöznek minket, amíg eliszkolunk, vagy meg nem öljük őket.

RADAR ÉS RADARMÓDOK

A képernyőn a jobb felső sarokban látható az a speckó radar, amely mutatja a helyszínek tervrajzát és az őrök helyzetét. Snake a középső villogó fehér pont, az őr piros, de nem villog. A zöld mező Snake látószöge, a kék az őrök látószöge és látótávolsága. A gyanakodó, "észlelő" őr látómezeje piros. Ha észrevesz, az egész radar vörösre vált. Ilyenkor el kell tűnni, mert az őrök folyamatosan jönnek (furcsa, hogy a semmiből kerülnek elő). Menekülés közben ki kell kerülni az őrök látómezejéből (el kell rejőzni egy szobában, vagy valami alatt) – ekkor a radar zöldre vált, és megindul egy visszaszámlálás. Addig kell észrevétlen maradni, amíg ez nullára nem ér. Ekkor a radar visszavált normál módba. Az őrök visszatérnek posztjukra, és csak annyian maradnak a helyszínen, mint korábban.

A sárga mező a biztonsági kamerák látószöge. Ha beállsz alájuk, nem láthatnak, mert minden kamera alatt van egy "vakfolt". Ha bekerülsz a látószögébe, azonnal riasztja az őröket.

OPCIÓK

A MGS szerintem csak analóg irányítóval játszható igazán jól, ezért most csak erről beszélünk. Az Option menüben beállíthatod, hogy kiírja-e a játék a beszélgetések szövegeit (Caption), állíthatod a hangot (Sound), a vibrálást (Vibration), és tesztelheted is, mi a különbség vibrálás és vibrálás között. Mivel a játék grafikája elég sötét tónusú, ezért a Screen részben beállíthatod a fényerőt. Végül a Key Config-nál a gombkiosztást változtathatod meg.

A játék alatt az átvezető filmeket az X-szel léptetheted tovább. Ugyanezzel lehet a beszélgetéseket is felgyorsítani. Lényegében ez a Cancel gomb.



KEZELÉS

Snake-et a bal oldali karral irányítod.

Az X megnyomásával letérdelsz, ha ezután elhúzod valamerre a kart, lefekszel. A kúszás nagyon jól van megoldva, mert hátrafelé is tudsz araszolni. Gyakorold egy kicsit, mert szokatlan.









Egy újabb X nyomásával tudsz felállni.

A háromszöggel saját szemszög nézetre váltasz, ilyenkor a karral körül tudsz nézni, tehát nem mozoghatsz! Ezt kúszás közben is alkalmazhatod. Jó tudni, hogy ha például odalapulsz valamihez (vagy más speciális helyzetben vagy), és így nyomod meg a Háromszöget, akkor nyugodtan nézelődhetsz, Snake megtartja pozícióját. Csak akkor kell vigyázni, ha elengeded a gombot.

A Kör az akció gomb. Ezzel tudsz verekedni. Amikor elfogy a töltényed, ez jól jöhet. Akármeddig versz is egy őrt, így megölni nem tudod! Ugyancsak a Körrel lehet fel/le mászni a létrákon, vagy a liftek hívógombját aktiválni. Állj a lift panelje elé, és nyomd meg a Kört. Bent a liftben állj a kezelőgombokhoz, a nézet automatikusan átvált, és a le/fel irányokkal kiválaszthatod a megfelelő emeletet.

A Négyzet – elkapás és lövés gomb – használata nem egyszerű. Ha fegyver van nálad, ezzel elsütheted. Ha éppen verekszel valakivel, és úgy nyomod meg, hogy közben valamerre nyomod a kart, akkor Snake eldobja ellenfelét. Így az őröket akár egymásnak is hajigálhatod, vagy ledobhatod őket magasabb helyekről (ebbe belehalnak). Sokkal többször lesz szükséged viszont a fojtásra. Ezt úgy tudod megtenni, hogy ha megnyomod a gombot, de nem nyomsz semmilyen irányt. Nem könnyű, főleg ha oda akarsz rohanni valakihez, és úgy elkapni. Úgy kell kicentizni, hogy akkor engedd el a kart, amikor már csak karnyújtásnyira vagy a palitól. Ekkor Snake elkapja az illetőt. Ha ilyenkor folyamatosan nyomkodod tovább a Négyzetet, kitöröd a nyakát. Puszta kézzel így lehet valakit megölni. Ha nyomva tartod a Négyzetet, és húzod valamerre a kart, akkor vonszolod magaddal a testet, és akár élő pajzsként is használhatod a lövedékek ellen. DE. Ez az egész elkapás dolog csak akkor működik jól, ha az őr nem vesz észre. Mindig hátulról kell tehát lecsapni a katonákra! Értelemszerűen, ha eldobsz valakit, az már észrevett. Persze úgy is kitörheted valaki nyakát, ha észrevett, de ilyenkor rövidesen megjelennek a többiek.

Az L2 megnyomásával előhozod tárgyaid és felszereléseid listáját. Nyomva tartod a gombot, és a kar jobbra/balra húzásával válogathatsz. A tárgyakra lépve egy rövid ismertető és kezelési útmutató jelenik meg a képernyőn, hogy melyik gombbal mit csinálhatsz. A "No Item" választásakor üres a kezed. Az L1 gombbal "ki/bekapcsolhatod" a nálad levő cuccot.

Az R2 a fegyvereket hozza elő. Ugyanúgy választhatsz, mint a tárgyak közül. Az R1 megnyomásával "ki/bekapcsolhatod" a fegyvert. Így például egy pillanat alatt szabaddá teheted a kezed.

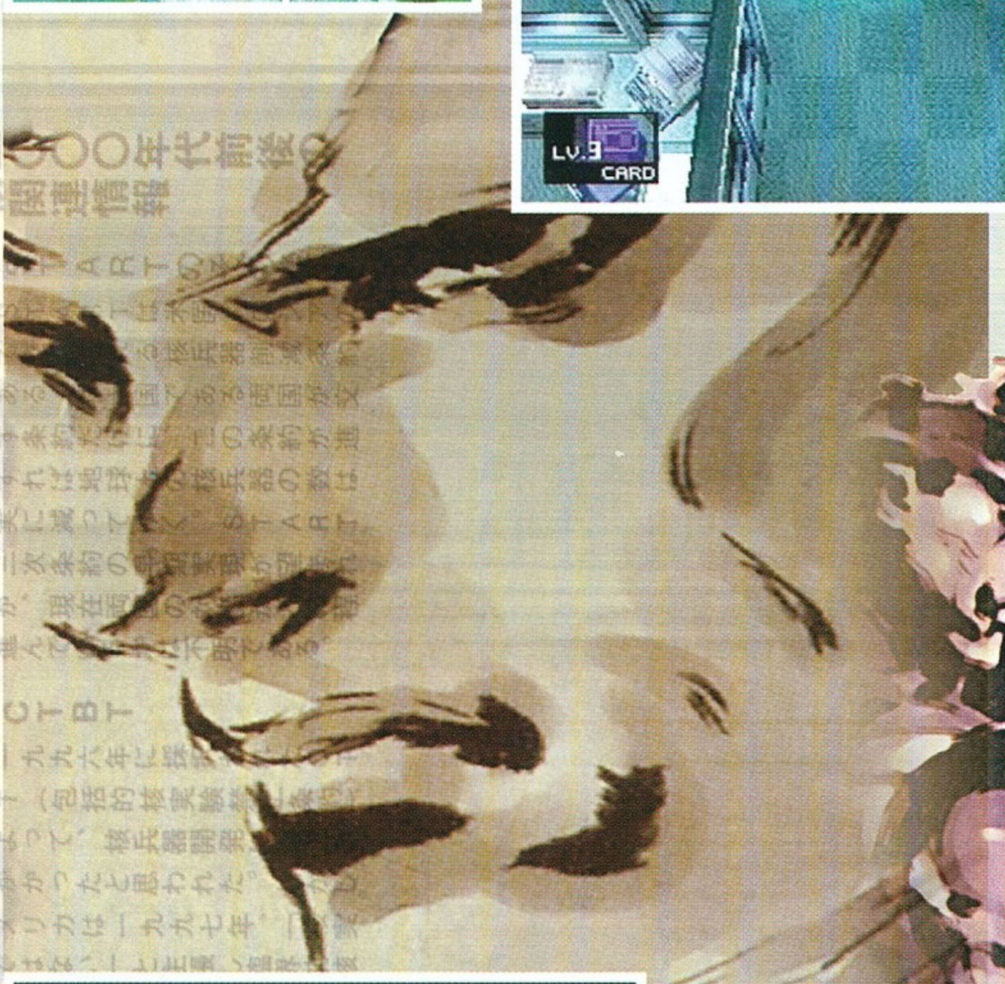
SPECIÁLIS LAPULÁS:

Amikor egy fal, vagy fal-szerű dolog mellett állsz, nekilapulhatsz, ha felé nyomod a kart, és nyomva tartod. Ilyenkor, ha a sarkon vagy, a

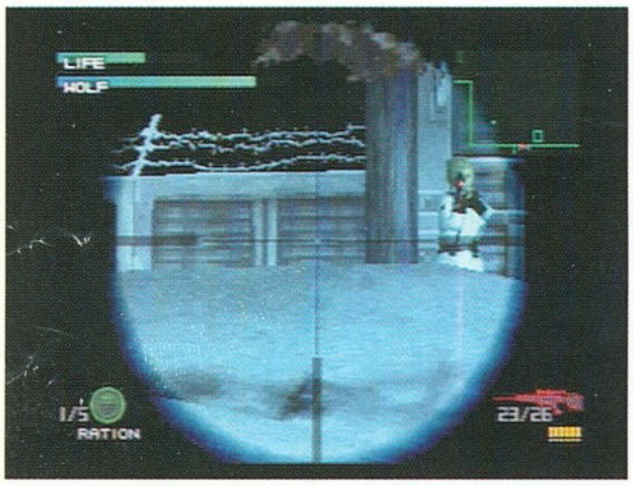












kamera átvált egy speciális nézetre. Így láthatod, hogy van-e valaki a sarkon túl. A fal mellett lehet osonni is, ha odalapulsz, majd pedig átlósan húzod valamelyik irányt. Lapulni guggolva is tudsz!

FIGYELEMELTERELÉS:
Lapulás közben, ha nyomogatod a Kört, kopogtathatsz a falakon. Így magadra tudod vonni egy közelben levő őr figyelmét (ha meghallja), el tudod csalogatni őrhelyéről vagy útvonaláról.

SZELLŐZŐK:
A szellőzőjáratokban észrevétlenül fogsz közlekedni. Bejutni kúszással tudsz, bent saját szemszöges nézetbe kerülsz.

DOBOZBAN:
Ha elrejtőzöl egy kartondobozban (felvehető tárgy), akkor "doboz módban" tudsz közlekedni. Ilyenkor is átválthatsz saját szemszögbe, ekkor kikukucskálsz a doboz nyílásain.

KUKUCSKÁLÁS
Amikor saját szemszög módban vagy, az L1/R1 gombokkal ki tudsz kukucskálni, mondjuk egy sarok mögül. Ez lényegében egy kis "kihajlás" jobbra vagy balra.

ÚJRATÖLTÉS
Harc közben elég gázos, ha elfogy a töltényed, és az újratöltés két másodperces procedúrájára kell várni. Az R1 kétszeri gyors megnyomásával (mielőtt elfogyna a lőszer) újratölthetsz.

LÖVÉS FUTÁS KÖZBEN
Az egyik legfontosabb technika, a pisztolyt vagy a géppuskát használod: lövés közben (Négyzet) nyomd meg a kúszás gombját (X) és húzd a megfelelő irányt.

TRÉNING

Mielőtt elkezdenéd a játékot, a VR Training opciónál gyakorolhatod a kezelést. Ha itt minden pályán sikerrel jársz, megjelenik a Time Attack Mode, később a Gun Shooting mód, végül a Survival Mission. Aki ezeken végigmegy, igazi Metal Gear mesterré válik!

CODEC

A CODEC az a speciális kommunikációs készülék, mellyel Snake a bázissal a kapcsolatot tartja. A SELECT gombbal aktiválható. Játék közben, amikor meghallasz egy telefoncsörgés-szerű hangot (és megjelenik a figyelmeztetés, hogy üzeneted van), nyomd meg a Selectet. Ilyenkor láthatod-hallhatod, hogy kihívott. Néha – fontos üzeneteknél – a Codec automatikusan bekapcsol.

A Select megnyomása után – alaphelyzetben – a frekvenciát tudod állítani a jobb/bal irányokkal. A kívánt értéknél nyomd meg a Kört, ekkor a kép "tárcsáz". Ha van valaki azon a helyen, válaszol. Ha itt egyszer felfelé nyomod a kart, a PTT módba kerülsz. Itt a legutolsó üzenetet hallgathatod vissza. A Memory részben az eltárolt frekvenciák közül választhatsz. A Codec ugyanis megjegyzi az összes olyan frekvenciát, ahol már beszéltél valakivel. Így a feladat közben gyorsan fel tudod hívni a kívánt személyeket (neked is meg kell keresned majd két szereplő frekvenciáját).

A leírással kapcsolatban el kell mondanom, hogy nem fogok mindig külön kitérni a Codec használatára. Hiszen a játék során egyre több személy jelentkezik be, akikkel minden egyes(!) helyszínről, eseményről, feladatról, problémáról el lehet beszélgetni, tanácsot lehet kérni! Ha ezeket mindig leírnám, lexikon vastagságú magazinra lenne szükség. Éppen ezért a játékban elakadni LEHETETLEN. Mindig megtudsz valami olyan információt, amin el tudsz indulni. Sőt, a program minden egyes logikai feladat előtt figyelmeztet, és segít is! Csak egy kis angoltudás kell a megértéshez. Használd a rádiót gyakran, beszélgess mindenkivel, mindenről. Így tök jó dolgokat tudhatsz meg.

A játékállást bárhol kimentheted, ha felhívod Mei Ling-et a 140. 96-on, és a SAVE opciót választod.

A KÜLDETÉS

KIKÖTŐ

Oké, most már te vagy Snake, szóval így is foglak hívni. Miután a tengeralattjáró kilőtte az egyszemélyes torpedót, rövid úszás után megérkezel a bázis kikötőjébe, egy barlangba. Kimászol a partra, és megkapod első üzeneted a kapitánytól. Sajnos fegyvert nem hoztál magaddal, és felszerelést is csak két dolgot: egy doboz cigit (Cigs) és egy távcsövet (Scope). A cigi nem tesz jót az egészségednek! A távcső használatakor a Körrel tudsz közelíteni, az X-szel távolítani.

Először érdemes visszamászni a vízbe, mert a két déli sarokban energiát, azaz Ration csomagot (Körrel használható) találsz (most 2 lehet nálad). Ha esetleg rád lőnének az őrök, ez jól jöhet a későbbiekben. Kússz át a nagy konténer alatt, és lapulj a szemben levő falhoz. Az a feladatod, hogy eljuss az északi falon levő felvonóhoz. Az előbb éppen ezzel ment fel Liquid, tehát várakozz addig (kb. 5-6 perc), amíg le nem jön a lift. (Én az észak-keleti sarokban, a kis targonca mögött szoktam lapulni.) Ekkor szaladj be úgy a liftbe, hogy ne vegyenek észre. Az őrökön gyakorolhatod a "nyakkitörés" művészetét. Ha semmiképp sem tudsz elbújni, ugorj bele a vízbe!

LESZÁLLÓPÁLYA

A liftben átöltözöl, majd a bázis előtti területre, a leszállópálya körzetébe kerülsz. Előre szólok, hogy mostantól kezdve nem fogom minden egyes tárgy helyét ismertetni, csak a fontosabbakét. Szóval minden helyszínen végezz aprólékos önálló felfedezést! Több hívást is kapsz, némi magyarázatot, Látod, ahogy Liquid elindul az elterelő vadászgépek ellen, majd felhívják a figyelmedet két szellőzőnyílásra – az egyik az északi fal nyugati sarkában van (egy őr szunyókál előtte), a másik pont fölötte, a balkonon van. A területen több Ration is van, de a lényeg a bejárat előtt parkoló teherautó hátuljában lapul, a lézeres Socom pisztoly. Vigyázz, mert ha tüzelsz vele, azt egyből meghallják az őrök! A délnyugati részben van egy szoba – itt találkozol először a kamerával – ahol kábító gránátot (Stun Grenade) találsz. Ez leteríti a köréd gyűlő őröket. A leszállópálya közepén csali gránát van (Chaff Grenade) – ezzel lehet egy rövid időre megbénítani a kamerákat és a különböző automata fegyvereket.

TANK HANGÁR

Azt, hogy melyik szellőzőbe mászol be mindegy, rád bízom. A felső talán könnyebb, de ugyanoda jutsz. Ha felül mész be, hallhatod, hogy az őrök érdekes dolgokról beszélgetnek. A hangárban a felső emeletre kell feljutni. Itt van egy szoba a keleti falon, ahol vedd fel a termo-szemüveget (Thermal Goggles). Ezzel láthatod a lézercsapdákat, sötétben az ellenfeleket, és a taposóaknákat. Most menj la a földszintre, és juss el az észak-nyugati falon levő lifthez. Hívd fel, szállj be, majd menj le a B1 emeletre.

(Folytatás a mellékletben)
Martin

METAL GEAR SOLID

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDENNÉL JOBB, MINT AMIT EDDIG LÁTTAM
× KB. 3 ÓRÁS - FILMNEK HOSSZÚ, JÁTÉKNAK RÖVID

99%

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



SOLID SNAKE



Az élő legenda. Ex-Fox-Hound tag, 180-as IQ-val, 6 nyelven beszél. Ő tette ismertté a Fox-Hound nevet az Outer Heaven krízis alatt. Lehetővé teszi a lehetetlent. Egyedül képes egy egész hadsereg megsemmisítésére. Zanzibar Land leverése, és Big Boss végső kiiktatása után visszavonul Alaszkába, Twin Lakes környékére, ahol egyedül él. Amerikai, 182 cm magas, születési helye és ideje ismeretlen. A két korábbi küldetés miatt állandó, komoly stresszhatás alatt van.

MERYL SILVERBURGH



Campbell unokahúga. Elég szerencsétlenül pont azon a napon lépett be a Fox-Hound-ba, amikor a szigeten kitört a lázadás. Nem bíznak meg benne, így börtönbe zárták. Katonás családban nőtt fel, genetikai szempontból tökéletes harcos, de valódi tapasztalata nincs (ugyanúgy nincs, mint a bázison tartózkodó, zöldfülű Genome katonáknak). Olyan genetikai kezelésen esett át, amelytől "immúnissá" vált a férfiakkal szemben – számára a szerelem ismeretlen fogalom.

NASTASHA ROMANENKO



Katonai analitikus, Ukrajnából származik. A dohányzás a szenvedélye. A '70-es években született. Tíz éves korában, 1986 április 26.-án, éjszaka 1:23:40-kor családja Csernobil közelében tartózkodott, így betakarta őket a reaktorból előtörő nukleáris anyag. Miután elvesztette szüleit Los Angeles-be költözött. Mivel Snake küldetésében döntő a "nukleáris" tényező, őt kérték fel tanácsadónak. Snake bármilyen fegyverrel és helyszínnel kapcsolatban kikérheti tanácsát.

NINJA



A cyborg ninjáról nem sokat tudunk. Valahonnan ismeri Snake-et, keresi az alkalmat, hogy megküzdhessen vele. Magassága 181 cm. "Láthatatlanná tevő" álcázó berendezést használ, fegyvere egy borotvaéles Katana kard, amely úgy vágja át a fémet, mint kés a vajat. Képes arra, hogy kardjával kivédje a lövedékeket. Bőven tartogat meglepetéseket!

DR. NAOMI HUNTER



Dr. Naomi a Fox-Hound orvosa, a velük kapcsolatos kutatások vezetője. Félig japán, félig indián. Mindent tud a csapat tagjairól, olyan dolgokat is, amelyről rajta kívül csak kevesen tudnak. Ő "programozta" a gémterápiás katonákat is. Hatalmas nyomás alatt áll a kormány, a Fox-Hound és Solid Snake részéről is – elsősorban a génekkel folytatott kutatásai miatt. Jelenleg keresi a "szimmetria" nevű, manipulálásból adódó génbetegség ellenszerét.

"MASTER" MILLER



MCDonell Benedict "Master" Miller 50 éves, amerikai állampolgárságú "túlélési" tanácsadó. Snake rengeteg technikát tanult tőle, feltétlenül megbízik benne. Tanácsait érdemes megfogadni. Ő lenne az a személy, akivel Snake összezárná magát egy "rókalyukba". A vietnami veteránok tudják, hogy ez mit jelent...

DONALD ANDERSON



A DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency – Védelmi Kutatási Fejlesztések Intézete) főnöke. Tapasztalatait a hidegháborúban szerezte. Tudni kell, hogy a mai Internettel kapcsolatos kezdeti kutatásokat a DARPA indította el! Anderson adta ki a parancsot a Metal Gear Rex "fekete" projektre. Tudja az egyes számú PAL kódot, mellyel a nukleáris fegyverek aktiválhatóak. Az incidens alatt éppen a bázison tartózkodik.

MEI LIN



A küldetés kommunikációs főnöke. Kínai származású, de Amerikában nő fel. Specialitása a kémműholdak digitális képtovábbításának tökéletesítése, ő tervezte Snake mini adó-vevő berendezését, a CODEC-et. Szintén az ő találmánya az a speciális radar, melynek segítségével Snake érzékelni tudja a bázison tartózkodó őrök helyzetét, mozgásirányát és látószögét. Ő tárolja a küldetés pillanatnyi állását.

KENNETH BAKER



Az Armstech elnöke, ő felelős a Metal Gear Rex programért. A hidegháború után történt radikális állami fegyverkezési-hozzájárulás megvonását igencsak zokon vette. Milliárdokat ölt az SDI programba, amit később elvetettek. Cége, az ArmsTech, így nem lett egyeduralkodó a fegyveriparban. Ezt nem akarta ennyiben hagyni, hiszen az ArmsTech a létező legmagasabb technológiát használja – felkereste tehát a DARPA főnökét, és titkos egyezkedésbe kezdett vele. Birtokában van az egyik PAL kódnak. A lázadáskor a bázis látogatója volt.

VULCAN RAVEN



Raven ereiben alaszkai és indián vér folyik. Teste képes ellenállni a legnagyobb hidegnek is. Kedvenc fegyvere a GAV-8 Avenger, amelyet általában repülőgépekre és helikopterekre szoktak felszerelni. Volt egy komoly kalandja Oroszországban – átgyalogolt Amerikából, a Bernig-szoroson át – ezután később belépett az Outer Heaven-be. A Fox-Hound-nak Revolver Ocelot mutatta be. Hatalmas tetoválás van fején és a testén. 210 cm magas.

JIM HOUSEMAN



Védelmi miniszter. Az egész küldetést egy AWACS gépről vezényli. Vaskalapos patrióta, aki hisz a nukleáris fölény megszerezhetőségében. Akkor volt aktív katonai vezető, amikor az USA még egyeduralkodó állam volt a világon. Az ArmsTech elnökének jó barátja. Hiszi, hogy a világbéke csak atomfegyverekkel tartható fenn.

LIQUID SNAKE



Liquid a Fox-Hound legfontosabb figurája, Solid kilépése után lesz tag. Nagyon sok tekintetben, már-már misztikusan hasonlít Snakehez – még a kódnevük is megegyezik Olyanok, mint a tűz és a víz. Soha nem volt igazi katona, inkább csak fejvadász és zsoldos – gyerekkora óta gyilkol. A SAS-nek dolgozott, ő semmisítette meg a SCUD rakétákat az Öbölháború során. Elkapták, nyoma veszett. Az ő agyában születik meg a terrorakció terve, hiszen az az álma, hogy egyszer életre kelti nagy példaképét, Big Boss-t.

SNIPER WOLF



Ez a Kurd származású gyönyörű nő egy tökéletes gyilkos. Ne tévesszen meg senkit nyitott egyenruhája, melyen keresztül jócskán sejteni engedi bájait! Távcsöves fegyverével halálpontosan céloz, soha nem hibázik. Csak az veheti fel vele a versenyt, aki gyorsabb nála! Háborúban nevelkedett, a háború volt a tanítómestere – órákig, akár napokig is képes mozdulatlanul várni ellenfelére, hogy aztán egy lövéssel végezhessen vele.

ROY CAMPBELL



A Fox-Hound egykori parancsnoka. Már visszavonult, de most, a helyzetre való tekintettel visszahívják – hiszen ő az egyetlen, aki meg tudja nyerni Snake-et a küldetéshez. Makulátlanul becsületes, hazaszerető katona. Személyes érdeke a küldetés sikere, hiszen a bázison tartózkodik Meryl, aki az unokahúga. Master Miller barátja. Akkor váltják le, amikor felszólal a Fox-Hound tagok génterápiája ellen.

REVOLVER OCELOT



Revolver az 50-es éveiben jár, a Szovjetunió bukása után az orosz rendőrségbe lép be. Ezután a KGB utódszervezetében tökéletesíti tudását, majd, csatlakozik a Fox-Hound-hoz. A hatlövetű Colt mestere, akár mandinerből is képes eltalálni bárkit. Hidegvérű pribék, specialitása a kínzás, és ami a legszembetűnőbb: kifejezetten öntelt figura. Afganisztánban, Mozambikban harcolt, ekkor ismerkedett meg a zsoldosokat kereső Big Boss-szal. Magassága 182 cm.

DECOY OCTOPUS



Octopus a Fox-Hound legtitokzatosabb tagja. Az álcázás nagymestere, mexikói, valaha Hollywood-ban dolgozott. Tíz nyelvet beszél folyékonyan (akcentus nélkül), képes bármilyen módon elváltoztatni a hangját. Leoperáltatta füleit, orrát, átfaragtatta arccsontjait. Képes bárkinek a személyiségét felvenni, mozgását utánozni, érintését kontrollálni. Innen ered a "polip" fedőnév.

HAL EMMERICH



Amerikai, 177 cm magas. Az ArmsTech Metal Gear projektjének vezetője. Naiv, könnyen félrevezethető, de a briliáns fegyvertervező mérnök. Imádja a japán Anime filmeket, innen kapta becenevét, az Otacon-t. Szinte kísérti az atombomba, hiszen egész családja atomtudós volt. Ő oldotta meg a számítógépek 2000-es évre való átállításának problémáját. Nem is sejtette, hogy milyen veszélyes "fekete" projekten dolgozik.

PSYCHO MANTIS



Fox-Hound legbizarrabb tagja, ex-KGB titkosügynök. Később az FBI alkalmazottja. Telekinetikus és telepatikus képességeit maximálisra fejlesztették, így képes kiolvasni az emberek tudatát, gondolatait. Korábban sorozatgyilkosokat vallatott, majd belépett a Fox-Hound-ba. Kénye-kedve szerint irányíthat szinte bárkit, pusztán agyának erejével mozgat tárgyakat. Első áldozata saját apja volt – amikor végzett vele, akkora energia szabadult fel, hogy kiirtott egy ezer lelket számláló falut. Ekkor égett össze az arca. 190 cm magas.

BIG BOSS



A Fox-Hound szuper-kommandó egykori alapítója. Vietnámi veterán, Zöldsapkás, Delta Force tag. A tökéletes katona. Létrehozza az Outer Heaven-t, később Zanzibar Land-et. Mivel génjeiben hordozza tudását, maradványait gondosan őrzik – sőt, lehet, hogy már fel is használták?! Liquid bízik benne, hogy génmanipulációval életre lehet kelteni, ezért meg akarja szerezni a maradványokat. Erre megy ki az egész lázadás!



TANÁCSOK-TITKOK

Frekvenciák:

Roy Campbell: 140.85
Dr. Naomi Hunter: 140.85
Mei Ling: 140.96
Natasha Romanenko: 141.52
Master Miller: 141.80
Meryl Silverburgh: 140.15
DeepThroat: 140.43
Otacon: 141.12

■ Meryl-t igencsak fel lehet bosszantani, ha elég sokáig vizsgálgatod (Háromszög), majd megütöd!

■ A kamerákat Stinger rakétával, vagy az alájuk helyezett C4-gel tudod szétrobbantani.

■ A taposóaknát kúszva lehet felszedni.

■ Ha kúszol a hóban, nem hagysz nyomot. A tócsákban is kúszhatsz, így nem csapsz zajt!

■ Ha villámgyorsan bemész Meryl után a mosdóba, nem lesz ideje felvenni a nadrágját, és bugyiban lesz!

■ A Stelath megszerzésével láthatatlanul tudsz közlekedni, de ez nem használható a főellenségeknél.

■ A Bandana örök lőszert ad bármelyik fegyverhez. Válaszd ki tárgynak, majd válassz valamilyen fegyvert.

■ A fényképező (Camera) sokkal jobban zoom-ol, mint a távcső. Ezzel lefotózhatod a játék bármelyik részletét, és a képeket elmentheted a Memóriakártyára. Persze vissza is nézheted őket. A játék során találhatsz 43 olyan helyet, amit ha lefényképezel, a képen egy "szellemalakot" fogsz látni. ők a játék készítői! Az egyik ilyen hely például a Policenauts kép a laboratóriumban. Találd meg a többit!

■ Ha kétszer egymás után végigviszed a játékot – az első végén mentesz, majd ebből kezdesz neki újra – akkor a harmadik küldetésnél Snake egy szmokingot ölt magár a liftben!

■ A börtönben, amikor meglesed Meryl-t, mássz ki a szellőzőből, és lesd meg újra. Összesen hat féle gyakorlatot fog csinálni, még egykezes fekvőtámaszt is!

■ Ha bemászol a teherautókba, és használod a kartondobozt, el tudsz jutni a komplexum különböző részeibe.

■ A Nikita rakétát tudod saját szemszöges nézettel is használni!

■ A C4-et feltapaszthatod a katonák hátára is, aztán bummmm!

■ Mantis a különböző Konami játékok (ISS, Suikoden, Castlevania) mentett állásit keresi a Memóriakártyán. Ments el egy-két ilyet, és úgy menj be hozzá!

■ Metal Gear Rex-et úgy tudod a legkönnyebben legyőzni, ha folyamatosan dobálod a Chaff gránátokat. Ezek megzavarják a célzó berendezését.

■ Sniper Wolf ellen a legjobb – de nem a leglovagiasabb – megoldás, ha Nikita rakétákkal tarolod le, valamelyik biztonságos sarokból.

■ Ha megfagy a Ration-od, menj be a "gőzös" szobába, vagy használd a férfimosdó kézszárítóját.

■ Az őrök mindig kiszúrják, ha rossz – nem arra a területre való – kartondobozba bújsz bele! Három féle van, mindegyik máshova jó.

■ Ha nálad van Sniper Wolf sálja (kiválasztva), nem bántanak a farkasok és a kutyák.

■ Többszöri végigjátszás után a Secial menüben végignézheted a játék összes átvezető filmjét!

METAL GEAR TÖRTÉNELEM

Hideo Kojima, korunk egyik legnagyobb PSX-es istene akkor határozta el, hogy megvalósít egy 3D-s Metal Gear-t, amikor '94-'95-ben először hallott a PlayStation erejéről. A Metal Gear Solid PS verziója tehát nem az első darabja ennek a történetnek. Korábban több játék is jelent már meg, melyek az előzményeket mutatták be. Ezek közül egy sem jutott el Európába. Ahhoz, hogy ezt a csodálatos játékot tökéletesen megérthessük, nem árt "átélni" a teljes sztorit – ehhez a legegyszerűbb megoldás, ha beszerzünk egy PC-t, néhány emulátort, a régi programok és kártyák Romjait, és végigvisszük őket. Szerencsére, a PlayStation verzióban a "Special/Previous Operations" opciónál elolvashatjuk a teljes történet.

METAL GEAR IDŐVONAL

1970
– Solid és Liquid Snake megszületik.

1980
– Dél-Afrikában létrejön az Outer Heaven nevű ország.

1990
– Megalakul a Fox-Hound, egy hi-tech speciális Anti-terrorista kommandó.

– A Fox-Hound elküldi legújabb tagját, Solid Snake-et, hogy leverje a lázadó Outer Heaven-t.

– Az újonnan alakult Zanzibar Land fenyegetést intéz a világhoz, hogy egy találmány segítségével magához ragadja az "olajhatalmat".

– A Fox-Hound ismét Snake-et kéri fel, hogy kiszabadítsa Zanzibárból az atomtudóst, Dr. Kio Marv-ot.

2000
– Solid Snake ismét visszavonul, Alaszkában telepedik le.

– A Fox-Hound megkezdi a génterápiás katonák kiképzését.

– Liquid Snake vezetésével lázadás robban ki az alaszkai partoknál levő Shadow Moses szigeten – a Fox-Hound legjobb katonái elfoglalják az ott levő Nukleáris hulladéktárolót. A világot atomcsapással fenyegetik.

– Solid Snake-et ismét akcióba hívják. Feladata, hogy behatoljon a szigetre, megmentse a fogva tartott magas rangú katonai vezetőket, és lehetőség szerint likvidálja a lázadó Fox-Hound tagokat.

METAL GEAR

Megjelenés: '87. 05. (JAP)
Géptípus: MSX

A történet 1995-ben játszódik, Dél-Afrikában. Egy titokzatos harcos megalakítja az Outer Heaven nevű "országot", amely voltaképpen egy "Nyugatellenes" katonai szervezet. Egy év elteltével a dolog kezd kényessé válni, ezért a Fox-Hound főnöke, Big Boss odaküldi legjobb emberét, Gray Fox-ot, aki a küldetés során eltűnik. Ekkor Big Solid Snake-et bízza meg a felkelés letörésével. Snake végül sikerrel jár, és egy földalatti bázis 100. emeletén szembetalálkozik a rémálommal: Metal Gear-rel, a két lábon járó, nukleáris rakétákkal felszerelt tankkal. Kiderül, hogy az Outer Heaven mögött Big Boss áll! Snake végül leveri őt, megsemmisíti a Metal Gear-t, és felrobbantja Boss testével együtt az egész bázist.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

Megjelenés: '90. 07. (JAP)
Géptípus: MSX

1999-ben járunk, a világon energiaválság van. A Közel-Keleten létrejön egy ország, Zanzibar Land, és kiraboltat több nukleáris hulladéktárolót a világon, így egy csapásra katonai nagyhatalommá válik. Ugyanekkor felfedezik az Oilix nevű molekulát, egy új energiaforrást, amely átalakítja a nyersolajat. A kitalálóját, Dr. Kio Marov-ot Zanzibar Land-re hurcolják. Roy Campbell a kormány megbízásából az ex-Fox-Hound katonát, Solid Snake-et bízza meg a helyzet megoldásával. Snake behatol a bázisra, és ott találja Dr. Pettrovich-ot, a Metal Gear fejlesztőmérnökét. A mérnök elmondja, hogy Big Boss él. Menekülés közben megjelenik Metal Gear, melyet az elveszett Gray Fox irányít. Nehéz küzdelem után Snake legyőzi ellenfeleit, de Big Boss utolsó szavait hallva úgy érzi, hogy a történetnek még nincs vége...

METAL GEAR

Megjelenés: '87. 12 (JAP) – '88. 06 (USA)
Géptípus: Famicom/Nes

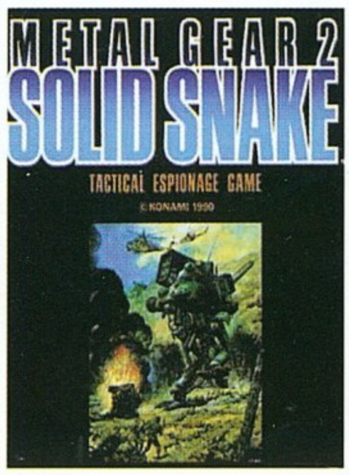
Fél évvel az MXS változat után kijött a NES verzió is, némileg feljavított grafikával, újratervezett helyszínekkel. Így végre az USA-ba is eljut a játék.

SNAKE'S REVENGE

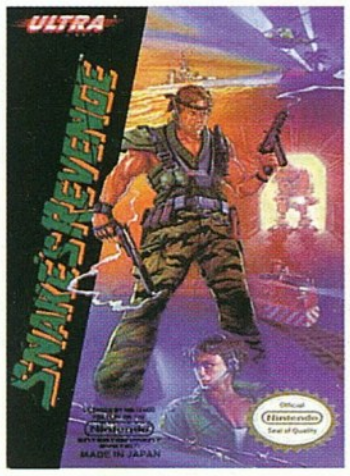
Megjelenés: '90. 04 (USA)
Géptípus: NES

A Revenge egy próbálkozás volt a Konami részéről, amikor kiderült, hogy a második epizód nem fog megjelenni Amerikában. Kinézetre és a játékmenet szempontjából ez a játék nagyon hasonlított elődjeire, de mégsem volt hivatalos MG rész, nem volt "Kojima" munkája. Sajnos, a sztori jóval gyengébbre sikeredett, és az igazat megvallva az egész dolog kicsit erőltetettnek hat. Mindamellett nem egy rossz progi, csak nem az "igazi".



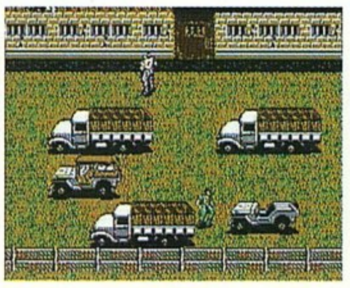














Ha meg kell nevezni egy autóverseny játékot ebben a hónapban, ami kiemelkedik a többi közül, kétség kívül a TOCA2 viszi el a pálmát. Már az intro végignézése után kiderül, hogy végre sikerült olyan játékot, ami élethűen tükrözi a Touring Car bajnokságot, sőt a kísérőversenyekről sem feledkezik meg.

Már hónapokkal ezelőtt kész ódákat zengtek azok a bennfentesek, akik elsőként kipróbálhatták a játékot, ami akkor még bőven fejlesztés alatt állt. Emlékszem, az IRC csatornán a #PSX szobában más-



ról sem szólt a csevegés, csak arról, hogy a Codemasters végre piacra fog dobni egy játékot, ami magasan verni fogja a vezetőnek számító Gran Turismo-t. Miután jó pár napja folyamatosan játszom a programmal, azt kell mondanom, hogy ez az állítás (bár közel jár az igazsághoz) nem igaz. Viszont a második helyen kétséget kizáróan a Toca 2 áll. Maga a "körítés" tényleg nagyon jól sikerült, ám a kocsi kezelhetősége nehézkes, ezért sokkal több gyakorlást és nagyobb tudást igényel a versenyzéshez, mint a Turismo. Azok kedvéért, akik nincsenek igazán képben ebben a versenysorozatban, egy-két nagyon alap dolog:

A Touring Car bajnokság már évtizedek óta a Forma-1 nyomában "lohol". Nagyrészt Angliában folynak a versenyek. A különbség a két verseny között szembetűnő. Az autók lassabbak, ám sokkal nehezebben irányíthatóak. Természetesen itt is van kerékcsere és időmérő edzés. Tradíciónak számít egyébként, hogy a miután az F1 pilóták kiszállnak a csodakocsikból, "átülnek" a Touring Car bajnokságba. Jelen pillanatban például Nigel Mansell is itt tekergeti a kormányt.

Visszatérve a játékhoz, nagyon profi, aprólékosan kidolgozott szimulátort sikerült piacra dobni a Codemastersnek. Már az első rész is kiemelkedő játék volt. Egészen a Gran Turismo megjelenéséig egyértelműen uralta a PSX piacot. A TOCA2-ben minden hiba ki van javítva, amit csak találni lehetett az előző részben. A Codemaster fejlesztői (állítólag) a játékról érkezett levelek, kritikák figyelembevételével készítették ezt a verziót.

Az intro tényleg már-már film minőségű. Felhívnám a figyelmet a kipördülő autóra! Régebbi autóversenyekben visszatérő hiba volt a rosszul animált baleset. Apróság, ám már ez is jelzi a játék minőségét. A központi menüben hat választási lehetőségünk van. Elmenthetjük a játékot vagy betölthetünk játékot. Az Information pontban rendkívül pontos adatokat láthatunk az autókról, pályákról és a pilótákról. Itt érdemes kicsit nagyobb figyelmet fordítani a pályaleírásokra. Átlagosnak mondható játékoknál ez a menüpont összesen a hosszúságot, a helyszínt és a körrekordot szokta takarni. Itt valami egészen másról van szó. Minden pályát kanyarról kanyarra (figyelem, nem túlzok), igen kanyarról kanyarra megnézhetünk. Ráadásul, pár szóban le is írja a játék, hogy milyen vezetési technikával lehet a leghatásosabban bevenni ezeket a fordulókat.

Érdemes megfogadni a gép tanácsait, mivel sokszor más módon nem is lehet igazán bevenni azokat a fránya kanyarokat megfelelő sebességgel.

Az autóknál természetesen minden fontosabb adatot megtekinthetünk, ami azoknak is érdekes "olvasmány" akik nem a játékért, hanem pusztán az autók technikai dolgaiért szeretnek egy ilyen versenyt megnézni. Egyébként összesen 8 autó közül választhatunk, természetesen az autógyártás legjava képviselteti magát.

A pilótákról szintén minden le van írva. Még az is, hogy melyiknek hány gyereke van. Mindent összevetve az Information menüben tényleg rengeteg információt kapunk a dolgokról, ám semmi mást. Itt nem választhatunk ki semmit, csak nézelődhetünk.

A főmenü következő pontja az Options. Ebben négy fő irányba indulhatunk el. A hangbeállításokban mindent belőhettek. Van motorzaj, háttérzene, sztereó/mono, kommentátor. A boxutcában egyébként folyamatosan figyelemmel kísérik a körünket és folyamatosan "beledumálnak" a vezetésbe. Ez olykor-olykor zavaró, ám néha kifejezetten jól esik (miután sikerült fejreállnunk 4-5 alkalommal), amikor megkérdezik, hogy: nem történt semmi bajunk? Ezt is be lehet állítani a hangoknál. A kommentátorra visszatérve el kell mondanom, hogy folyamatosan beszél, kivéve a versenyeket, de erről majd kicsit később. A Graphics Setup-ban a képernyőt állíthatjuk be, attól függően, hogy milyen TV-n nézzünk a játékot. Ha rossz irányba indulunk el (természetesen) rögtön megjelenik a Wrong Way üzenet. Az igazán "penge" figurák, akik élből nyomják az összes pályát, kikapcsolhatják ezt az üzenetet. Ha több játékossal szeretnénk viaskodni, akkor a Multiplayer Names on/off állításánál írathatjuk ki a társak nevét. Ha valakinek balra vagy jobbra húz a szeme (én ismerek egy ilyen magyar előadót, aki mostanság a mézet szereti nagyon...), szóval, azok a képernyőt is tologathatják ide-oda. Ennek sincs igazán semmi értelme. A Dials pontnak viszont nagyon is van! A különböző kijelzőket aktiválhatjuk benne, melyek folyamatos információkkal szolgálnak verseny közben. Ilyenek a köridő, részidő, helyezés...stb. Nem gondoltam, hogy a visszapillantó tükör is a grafikánál lesz, de itt van. Aktiválni, deaktiválni és elhelyezni a képernyőn egyaránt lehet a Mirrors pontban. A Controller Setup nem igényel magyarázatot. A Select Language pedig a nyelv megadásáról szól.

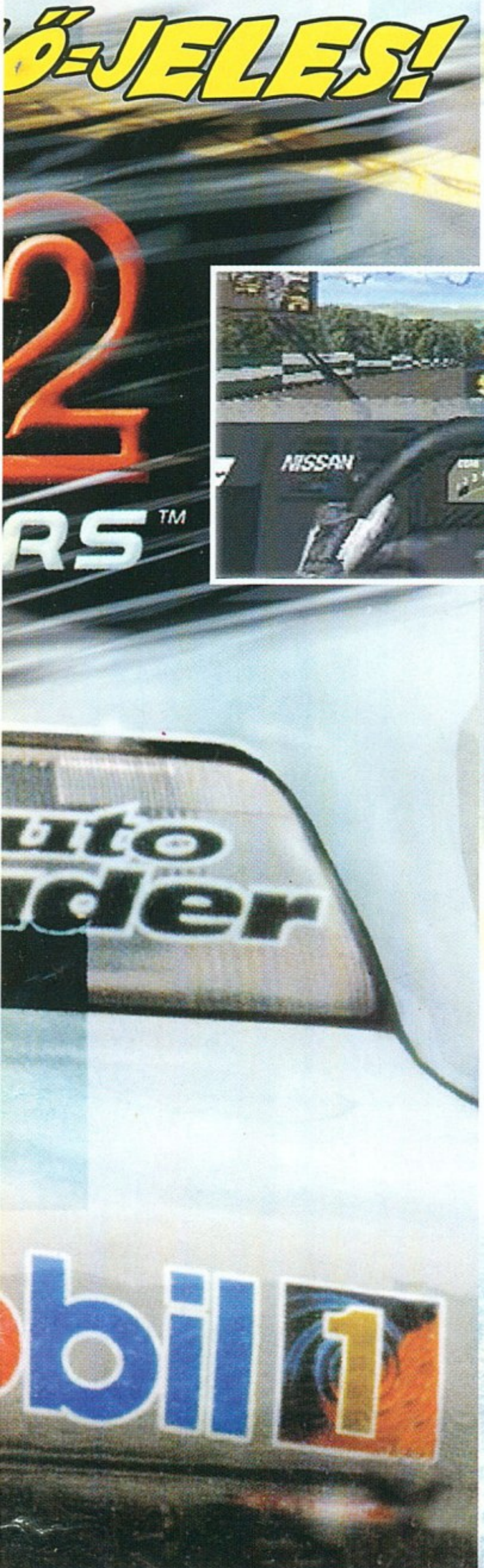
Lassan de biztosan elérkeztünk a Start Race ponthoz, ami további listák végeláthatatlan tömkelegét tárja elénk. A Test Track pont nekem nagyon tetszik, mivel itt aztán igazán kipróbálhatunk minden féle körülményt, minden féle pályahosszúsággal vegyítve. Miután kiválasztottuk az autót, mutat a gép egy pályát. Ám nem ezen fogunk gyakorolni, illetve nem teljes egészében. A Circuit Type-nál meg kell adnunk a pontos paramétereket. Ha mi a poros, koszos úton szeretnénk tesztelni tudásunkat akkor az ehhez megfelelő pontot megadva (Dusty Road), a gép megmutatja a pályán a legporosabb részt, és ebből jelöl ki egy kisebb pályát. De nem muszáj ám nekünk feltétlenül az aszfaltcsíkon gyakorolni. Megtehetjük, hogy bóják között "tekergünk" körbe-körbe a Skid Pan pályán. Mindent összevetve a



nehézségek kifogyhatatlan skáláját tárja elénk gyakorlásra ez a pont. Az időjárást beállíthatjuk, de azt is megadhatjuk, hogy folyamatosan változzon a tréningezés alatt.

A másik jó megoldás a gyakorlás alatt a szellemautó megjelenése a leggyorsabb körünk után. Ez annyit takar, hogy miután lefutottunk egy kört, ha az a leggyorsabb volt az eddigiek közül, akkor megjelenik saját képmásunk és ahelyett, hogy az órára koncentrálva próbálnánk lefaragni köridőnkből, egyszerűen meg kell előznünk saját magunkat. Remek ötlet. Ezzel a vizuális módszerrel sokkal egyszerűbb javítani a köridőn, mivel előttünk láthatjuk saját hibáinkat. Például, normál esetben 10-15 körön át mehetünk folyamatosan ugyanolyan gyenge köröket, nem értve, hogy mi "húzza" le az időnket. Így viszont láthatóak olyan hibák is, amelyek belülről nem tűnnének fel.





A Linkup Game a szokásos összekapcsolt játék. A Time Trial pedig puszta idő elleni verseny, talán annyi változással, hogy ezt kétszemélyesben is lehet játszani.



A Single Race nem igazán különbözik a többi versenyjátékban megszokott versenyektől. A következő pont viszont a Support Car Champ, már magában érdekes. Ehhez valamennyire ismerni kell a verseny struktúráját. Minden bajnokság mellett vannak "kisebb" versenyek. Ez megszokott dolog, de általában nem szokták nagy dobra verni, sem a TV-k sem az újságok. Máig nem sikerült rájönnöm, miért? Ezek rendes bajnokságok, amik a "nagy show"-val utaznak együtt. Más autók, kevesebb körös versenyeken mérik össze tudásukat. Az F1 versenyek előtt is van ilyen viadal. Szóval, itt részt lehet venni ebben is. Két alaptípus közül választhatunk, de később végeredményünktől függően tovább léphetünk magasabb fokozatokra. Magát a viadalt tekintve nincs gyakorlatilag semmi különbség a "normás" mód és a Support Car közt.

Már csak maga "a" Championship maradt. Itt természetesen a játékosok számát, és tudásának színvonalát kell megadnunk. Ezt követően az autót kell kiválasztani (itt állíthatják be a manuális sebességváltót a profi sofőrök) és nekiállhatunk a hivatalos versenynek.

Mivel az 1999-es évben a szabályok megváltoztak, maga a verseny kissé nehezebb lett. Tizenhárom pályán kell megmérkőznünk a többiekkel, ám ez viadalonként két versenyt jelent. Egy gyorsabb alapversenyt (Sprint Race) és egy hosszabb távolságit (Feature Race). Mindkettőhöz összesen egy kör időmérő edzésre van lehetőségünk, ami nagyban "elősegíti" a hátulról való indulást, különösen az első pár alkalommal. Ez egyébként (azok kedvéért, akik F1-ben profik és megdöbbentően kevésnek tartják az egy kört) nem nagy változás a régebbi szabályokhoz képest, mivel azok 3 kört engedtek. Persze lehet valami csalás a dologban, mert amig az F1 versenyeken a boxutcából kijövő kör is számít, addig itt nem. Ha így számoljuk, akkor itt 3 kör a megengedett, ami már kissé barátságosabb.

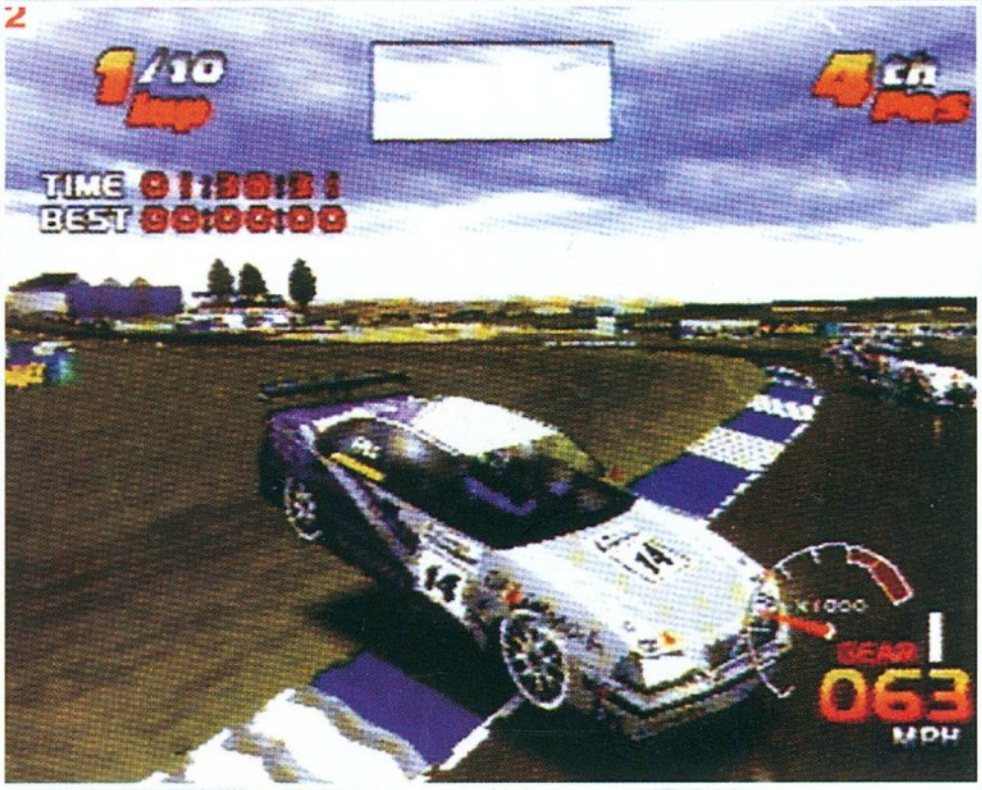


Visszatérve a játékhoz, a második versenynél (Feature Race) minimum egy kerékcsere kötelező. Fontos az időeredmények folyamatos javítása mivel a program rendelkezik egy A.I. nevű dologgal, ami az Artifical Intelligence rövidített változata. Ez annyit takar, hogy a bajnokság előrehaladtával az ellenfelek egyre jobbak lesznek. Namármost, ha nem tudjuk követni őket az időeredményünkkel, akkor a saját versenyzőnk nem fog fejlődni. Ha viszont mi is egyre jobbak vagyunk, akkor vezetési technikánk (a programon belül is) egyre jobb lesz. Tehát, ha egy kanyarban megcsúszik a kocsi az első versenyen, az meg is fog pördülni. Ha viszont már jó pár viadalon túl vagyunk, ugyanebben a kanyarban a pilótánk "megoldja" a problémát könnyedén. Érdemes gyakorolni, mert hatásos. A másik ok, amiért nyomni kell a gázt, az a bajnokságban szerzett pontok. Mivel a játék elég jó szimulátor, ahogy az igazi verseny, ez sem enged tovább kocsikázni, ha nem érjük el a minimum pontszámot. Tehát, nem tudjuk az egész bajnokságot végigjátszani, mert kiesünk. Ez olyan szinten szigorú, hogy Novice módban akármilyen jók vagyunk, nem jutunk a harmadik pályán túl, csak akkor, ha nehezítünk a fokozaton.

A verseny alatt elég sok kameraállás közül választhatunk, és meglepő módon használhatóak a belső nézetek is. Hogy miért nézetek? Mert kettő van belőlük. Szokatlan de jó. Anglia legismertebb Touring Car riportere Tiff Needel csacsog folyamatosan a verseny alatt, sőt még az időmérő edzésen is az ő véleményét hallgathatjuk. Néha akkor is beszél, mialatt tölti a gép. A szöveg nem csúszik, remek összhangban van a képpel, és változatosan van felvéve. Még a végeredményt is egész hihetően kommentálja.

A játék aprólékos kidolgozására vall az is, hogy néha, ha megfelelő kameraállásból nézzük a dolgot és (nem a legszabályosabban) előzünk, akkor látni amint ellenfelünk mutogat a kocsiból.

A TOCA1 alacsony felbontású képét (30 frame/másodperc), nem igazán lehetett élvezni, de ennek kiküszöbölésére a Codemasters kifejlesztett egy új rendszert, ami a TOCA2-t 60 f/mp-es sebességgel nyomja. Ez tisztán látható és érezhető a játszhatóságon is. Ráadásul ezek a sebességek magas felbontású módban futnak,





úgyhogy olyan élethű grafikát produkálnak, mint még soha.

Összegezve a fent leírtakat, a Codemasters szinte tökéletes játékot jelentetett meg az év elején, jól feladva a leckét a többi versenyfejlesztőknek. Mindenben kiemelkedik az eddigi versenyek közül, egyedül a vezetés megszokásának az időtartama teszi számomra "csak" a második helyre a programot. Ettől eltekintve viszont azt kell mondanom, tökéletes a TOCA2.

Adam

TOCA 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
LINK KÁBEL
✓ SZÉP GRAFIKA, ÉLETHŰ MOZGÁSOK, REMEK ÖTLETEK
× NEHÉZ VEZETNI

92%

A múlt hónapban tett látogatásunk az Appaloosánál nagy hatással volt rám. Szinte a csodával egyenlő, hogy nekünk, kis Magyaroknak is van egy fejlesztőcsapatunk, akik nem is akármilyen szinten dolgoznak. Így hát a lehető legnagyobb örömmel tettem zsebre "hazánk fiainak" két PlayStation-ös termékét, hogy aztán letesztelhessem őket.

A Tiny Tank, mint a neve is mutatja, egy tankról szól, akit Tiny-nek hívnak. Ám nem mindig volt ez így. 2025-ben még a világ békéjének fenntartása volt a cél, ám egy akkori incidens után Tiny teljesen lerobban. Ezt akár szó szerint is érthetjük, hiszen csak 100 év múltán jutott eszébe a SenTrax cégnek, hogy a kialakult káoszt Tiny-vel lehet visszaállítani békévé.







A történetnek innen válunk részesévé, és magát Tiny-t kell majd irányítanunk. A stílus shoot'em'up, vagyis tömérdek akció minimális gondolkodás mellett. Azonban a legtöbb játék a kinézetén, vagy az irányításon szokott elcsúszni, azonban végre elmondhatjuk, hogy egy minőségi játékot alkotott az Appaloosa. A játékot játszhatjuk egyedül is, de osztott képen ketten is nyomulhatunk.

Akkor hát vessük magunkat az élvezetek közepébe. A pofás kis introból megtudhatjuk, hogy egyrészt hősünk nem nagyon szereti ezt a gyermeteg nevet, mert egy gyilkoló masinához nem illik, másrészt meg tök jók azok a sípoló hangok, melyek a káromkodásokat hivatottak jelezni. Ilyen animációkat elég sűrűn fogunk látni, és igen nagyokat dob a hangulaton a sok lövöldözős rész után. A film után még lesz egy kis videó, ami már a pályán végrehajtandó feladatainkat magyarázza el, majd a program lerak minket a nagybetűs akcióba (amúgy 15 pálya van összesen). A képernyőn kis harci járművünket hátulról láthatjuk, és a nyilakkal fogjuk tudni mozgatni előre, hátra, jobbra, balra. Az X lesz az ugrás gombja, ha azonban nyomva tartjuk, az elrugaszkodás után egy kis lángcsóva fenntart a levegőben pár másodpercig. A Négyzettel tudunk lőni, egyelőre csak ágyúból, de a későbbiekben lesz majd helikopterpuskánk, meg rakétánk is. A Körrel rakhatunk le minitankot, ami magától kezd el össze-vissza gurulni, ideális az ellenfél megtévesztésére. A Háromszöggel pedig az irányzékot hozhatjuk vissza egyenesbe, már ha eltekergettük az L1, R1 gombokkal. Amikor nagyon vészes helyzetben vagyunk, oldalazni is lehet, az L2, R2 gombok segítségével.









A 15 pálya során mindig más és más lesz a tereptárgyak színezete, stílusa, és a feladatok megoldása is. Persze nem kell holmi messzemenő következtetéseket levonni, hogy itt mennyit kell majd gondolkodni, legtöbbször csak a helyes utat kell kikísérletezni, aztán már csak lődözni kell. A változatosságot tényleg úgy kell érteni, hogy nincs két egyforma pálya. Kedvenceim közé tartozik a vonatos rész. Ez abból áll, hogy van egy előre elkészített sín, amin halad egy kocsi. Erre a vágányra mi bármikor felhajthatunk, és onnantól kezdve mint a metró körözhetünk minden felé. Lejönni persze csak a kijáratnál lehet. Aztán a Test Drive-ra emlékeztetett az a pálya, ahol egy hegyre kellett felmenni egy szerpentin úton. Persze sorolhatnám még a példákat, mint a befagyott tavat, ahol a jégtáblákon kell ugrálnunk, vagy egy földalatti labirintusban kell bolyonganunk.

Az ellenfelek terén inkább ne nézzünk körül, mert általában robotok, meg különféle állványzatokról tüzelő egységekkel kell szembeszállnunk, de hát nem is emiatt jó a játék, hanem a kidolgozottság miatt! A robbanások nagyon frankók, nem is beszélve a hangokról. Tiny egész idő alatt löki a sódert; az biztos, hogy az első fél órában szanaszét röhögtem magam a poénokon. Aztán említsük meg az aláfestő zenéket is. A történést a szituációhoz megfelelő hangulatú zenével izgulhatjuk végig. Annak ellenére, hogy a TT magyar fejlesztés, nincsenek benne magyar szövegek. A cég azt mondta, hogy a menüket nincs értelme lefordítani, viszont az átvezető animációkra meg nem jutott hely. Valószínűleg ez azonban nem sokakat zavar, hiszen volt idő hozzáedződni az angol nyelvű játékokhoz.

Az étékelésnél azért voltam egy kicsit visszafogottabb, mert azért az a 80% körüli eredmény nagyon jó, s azt sem kell lebecsülni. Egy egyszerű lövöldözős stuffról van szó, ahol a kidolgozás nagyon profi szintű, a hangulat még az elején megvan, de a játék végére az elfogy, ráadásul túl hamar végig lehet szaladni a Tankon. A grafika nagyon szép, a kezelés is korrekt, a hangok pedig mindenek felett állnak. Mindannyiunk szerencséjére létezik ez az Elecrtonic Arts, aki volt olyan gáláns, és vállalta a játék kiadását.

Bagó Péter

TINY TANK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ HANGULATOS KIS LÖVÖLDÖZÉS 15 PÁLYÁN, AKÁR KETTEN IS
× TÚL RÖVID

81%

Még tavaly nyáron történt az eset, hogy nézegettük a Konami weblapját, és nagyon rácsodálkoztunk néhány ismeretlen címre. Ezek között volt az akkor csak "C" néven emlegetett project, amelyről egészen decemberig nem is tudtunk semmit. Aztán persze lelepleződött a titok, itt is a magyar fiúk állnak a háttérben...

Még valamikor a '80-as évek közepén volt nagy sláger az árkádok mélyén egy Contra nevezetű játék. Egy kommandós figurát irányítva kellett felvennünk a harcot az ide-



MAGYAR ÁRÚ!

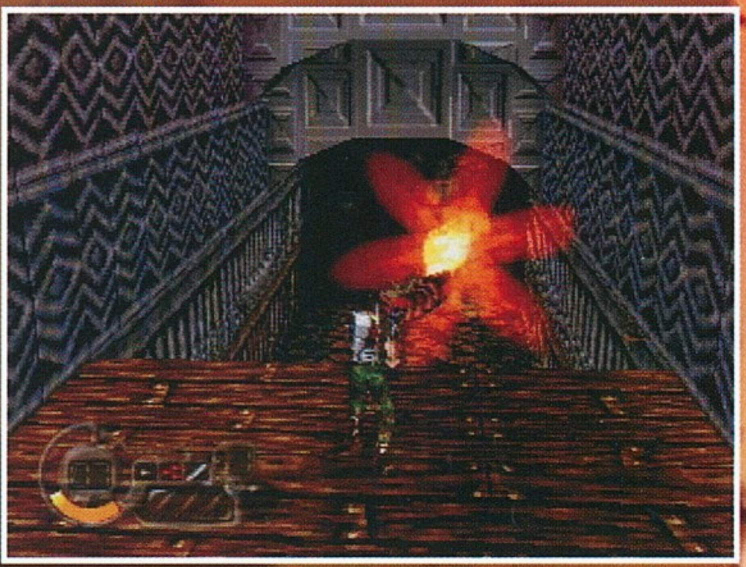


gen lényekkel szemben, sok-sok pályán keresztül. Az akkori oldalról látszódó 2D-s nézet az évek során elmaradt, mert egy rakás verzió született, többek között Playstation-re is. Most a legutolsó feldolgozást vesszük nagyító alá, a C – The Contra Adventure-t.

A menüben már az ismerős dolgok köszönnek vissza. Be tudjuk állítani a nehézséget, a hangokat, memóriakártyás teendőinket is elvégezhetjük, valamint elkezdhetünk játszani. Ami legelőször is padlóra küldött, az az intro volt. Nem akarok nagy szavakat használni, de fantasztikusan szép az a jelenet, amelyben bemutatják, ahogy egy idegen tárgy átlépi a Föld légkörét. Elkezd égni, majd nagy robbanás közepette a sivatagban landol. Egy rövid ideig láthatjuk magát az érkezett lényt is, ám a következő képen már az eligazító képernyőn találjuk magunkat. Roppant ötletes a dolog, hiszen amíg a játék a küldetést ismerteti, azalatt csendben tölti a pályát.

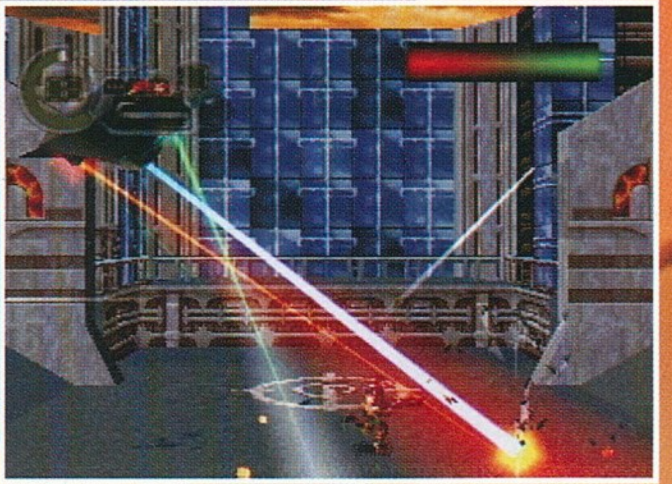
Rögtön az első pályán a mélyvízbe kerülünk, egy oldalra scrollozó 2D-s részben kell megölnünk az összes mozgó dolgot. A kezelés nem olyan bonyolult, hiszen a nyilakkal tudunk mozogni, az X-szel ugrunk, a Négyzettel lövünk, a Körrel pedig szelektálhatunk a felszedett fegyverek között. A Háromszöggel az úgynevezett Super Bomb-ot hívhatjuk be, ami mindenki leterít a képernyőn. Egyelőre ezeket a mozgásokat tudjuk, de a következő pályán már teljes 3D-s terepre jutunk. Minden pályán találunk főellenséget, hol menet közben, hol a pálya végén, ide nem árt tartalékolni a fegyvereket. A képernyőt végigvizsgálva találunk fent egy kis táblázatot, mely tartalmazza energiacsíkunkat, fegyvereinket és szuperbombáink számát.

Szóval az első pálya amolyan "hangulat-rávezető" szerepet tölt be, hogy aztán átadhassuk magunkat a gyönyörnek a folytatásban. Itt már nem csak a gyilkoláson van a hangsúly, sokszor kell kapcsolókat kilőnünk, ugrándoznunk 360 fokban, felfedeznünk sokszor nagyon jól elrejtett bonuszokat. Ha már itt a cuccoknál tartok érdemes megemlíteni, hogy egy C betűvel ellátott ládában kell az izgalmas tárgyakat keresni. A főellenségek előtt egy kaput látunk, majd miután átléptük azt, visszaút már nincs. A 3D-s részek után ismét egy új nézet köszönt, ez pedig a madártávlatos felülnézet. Sok újítás nincs, ami viszont ámulatba ejtett, az az ellenfelek változatossága. Nem is értem, hogy lehet ennyi dögöt kitalálni, hiszen a későbbi pályák ellenfelei már a legvadabb emberi képzeletet is felülmúlják. Hol egy őrült növényt kell elintézni, hol pedig egy megvadult szökőkúttal gyűlik meg a bajunk.



Értékelés gyanánt szeretném jelezni, hogy ez a játék nem a grafikájával vonul be a történelembe, hanem a hangulatával. Itt jelenik meg az a mondás, amikor a mondanivaló helyet cserél a megjelenítéssel. Azt se mondanám azonban rá, hogy ronda, egyszerűen csak átlagosan jó. A kezelhetőség azonban már nem a legtökéletesebb. Amikor a 3D-s terepen játszottam nem voltam benne biztos, hogy a játék a helyzet magaslatán áll, hiszen többször is "szaggatottan" reagált a lenyomott billentyűkre, azt az érzést keltve, hogy itt valami nincs rendben. Azonban ez csak egy apró bökkenő volt, nagyon fontos szerepet nem játszott. A zenére egy kicsit részletesebben is kitérnék. Amikor múltkoriban a zenészeknél jártunk nem értettem, mire fel olyan lelkesek a fiúk, de amikor már futott a játék leesett a tantusz. Olyan nagyszerű hangzása van az anyagnak, amit sok játék megirigyelhetne. Kissé rockos, kissé szintis, és nagyon jó. Egy valami azonban nincs rendjén. Ez a játék jelenleg csak NTSC, azaz amerikai verzióban létezik, s mint olyan nem is lehet kapni Magyarországon. A csapat elkezdte még annak idején kódolni a PAL verziót is, de a Konami nem látott sok fantáziát a dologban és leállította a fejlesztéseket. Ha bármi változás történik az ügyben, azonnal jelezzük lapunkban.

Bagó Péter



C - THE CONTRA ADVENTURE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

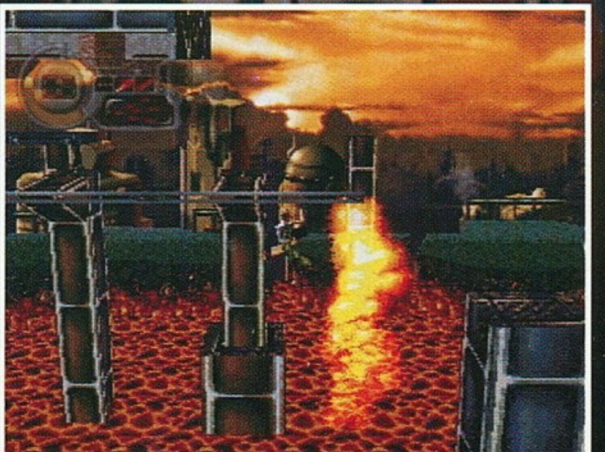
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KLASSZ HANGULATÚ LÖVÖLDÖZŐS ANYAG, VÁLTOZÓ HELYSZÍNEKKEL JÓK AZ ANIMÁCIÓK

× SOKAT TÖLT ÉS A GRAFIKA IS EGYSZERŰ

79%





"Ez az intró???"– merült fel bennem a kérdés, amikor először bekapcsoltam a PSX-et. 1999 első "tesztelni való" autóversenye, a C3-RACING bevezetője igencsak lelombozott. Nesze semmi, fogd meg jól! Pocsék. Egyszerűen nem jut más szó az eszembe. Ilyet mindenki tud!

Szóval, az első benyomásom ez volt. Persze annál már rutinosabb vagyok, hogy ilyen bugyuta hibák miatt kidobjak egy játékot az ablakon, és azt kell mondanom, (végre) pozitívan csalódtam. Persze nem állítom, hogy az új Gran Turismo-ról fogok itt nektek írni, de használható ötletek, elfogadható játszhatóság, és – ami a legmeggyőzőbb – szép grafika jellemzi a C3-at.

Szóval...két fő játéktípus közül választhatunk: Arcade mód, Championship mód. A különbséget nagyvonalakban vázolnám (azoknak, akik 99-ben születtek). Az első a játéktermi verzió. Itt független versenyeket mehetünk kedvünk szerint. Ami itt érdekes, az a játék "konzervatívsága". Magyarul: annak ellenére, hogy ARCADE módban vagyunk, nem mehetünk akármelyik pályán



(pedig ez ilyenkor általában ránk van bízva, vagy legalább 3-4 pálya közül választhatunk), hanem kénytelenek vagyunk itt is 1-ről a 2-re típusúan nyerni és továbblépni. Ugyanez az autóknál. Összesen egy Nissan és egy Reanult közül választhatjuk ki a hozzánk közelebb állót. Persze van itt még rengeteg járgány, de ezekkel csak később furikázhatunk. Érdemes megemlíteni knédli-evő szomszédaink szárnyaló négykerekűét a Skoda Octavia-t is. Bizony, ez is választható lesz egy-két győzelem után. Persze minden statisztika a rendelkezésünkre áll (mintha ez számítana valamit is a versenyben), és beállíthatjuk a sebességváltót is. Ezután az utolsó kör következik a dolgokból. Verseny, gyakorlás vagy óra elleni verseny? Bármelyiket választjátok, megjelenik egy újabb lista mindenféle opciókkal ingerelve a játékost. A Car Setup egy elég részletes boxutca-szerű rendszerezett beállításhalmaz a kocsi különböző alkatrészeivel, mint kormány, fék, sebességváltó, lengéscsillapító...stb. Ezeket akkor érdemes beállítani, mikor már kipróbáltuk a kocsit a következő verseny előtt, az új pályán.

A Sound a hangokat "lövi be". Effektek, alaphangerő és mivel ugye a zene rendes CD muzsika, ennek a hangerejét is itt adhatjuk meg. A Picture pont a kép világosságát, elhelyezkedését és formáját változtatja meg. Utóbbiban a Wide verzióban kötve hiszem, hogy valaki is élvezni



C3 RACING

A MÁSODIK HELYEZET AZ ELSŐ VESZTES

tudná a játékot. Ez a "baleset" több autóversenyben is előfordul. A játék készítői azt hiszik, hogy a szélesvásznú kép nem jelent mást, mint a normál képet szépen összenyomni (mint amikor elromlik a TV-ben a képcső).

Szóval, ez nem nyerő. Viszont jó ötlet a Widescreen TV verzió, amiben a kép arány csak annyira változik meg, hogy ha valakinek a TV-je átállítható szélesvásznúra, ne torzuljon el minden. Tök jó! Elég nagy méretű TV mellett tényleg játéktermi színvonalú látványt nyújt a játék.

A Normal az normál. Akiket a fent említett két változat nem érint, azoknak ebben érdemes gondolkodni. Természetesen ez az alapbeállítás is. Aki jobban szereti a mérföldben mérő órát, az ezt is aktiválhatja az utolsó pillanatban, a visszapillantótükörről nem is beszélve. A Test Car módban kipróbálhatjuk a kocsi kezelhetőségét minden különösebb következmény nélkül.

Mindezek után jöhet maga az akció, de mielőtt erről írnék, ejtenék pár szót, a bajnokság módról is.

Itt már az elején el kell döntenünk, hogy a négy választható nehézség közül, mi az elsőt fogjuk választani. GTI Amateur. Nem értem, hogy mire jó itt négy pontot megadni, amikor úgyis csak egyet használhatunk. Ugyanez a pályáknál. Ha ezzel a kíváncsiságunkat akarták a készítők felkelteni, nem hiszem hogy hatásos. Sokkal inkább idegesítő, Mindegy, lehet, hogy csak én vagyok túl kritikus, de mégis zavar.



Az autók kiválasztása után előbb-utóbb, neki kezdhetünk a versenynek.

A grafika nagyon szép. Tényleg különböző tájakon szebbnél szebb épületeket sikerült összerakni a készítőknek. A római pálya különösen szép, mivel itt éjszaka versenyezhetünk. Egyébként itt autónk világítását is szabályozhatjuk. Három nézet közül választhatunk. Közeli felső, távolabbi felső és belső. A belső nézetnél válik fontossá a pár sorral feljebb említett tükör beállítás is. Néha tényleg megkönnyíti a vezető dolgát. Van kézifék is, ami nagyon hatásos tud lenni az éles fordulókban, amiket csak "rendőr-kanyarral" lehet használhatóan bevenni.

Amikor felborul, vagy csak kicsit egyik oldalára dől a kocsi, a képernyő is eldől. Ez nagyon egyszerű, de jó trükk. Sokkal jobban érezni a "zötykölődést" a kocsiban. Persze ilyenkor nehezebb egyenesbe hozni újra a kicsikét, de mindenképp jót tesz a játszhatóságnak. A másik jópofa dolog a tavak, vizek, szakadékok "használata". Gyakorlott játékosok megszokhatták, hogy ha kirepül, leesik, felrobban, elsüllyed kocsink, nincs baj, már kapjuk is a másikat, és pár másodperc késéssel mehetünk is tovább. Hát itt ez nem járja. Ha egy rosszul bevett kanyarban sikerül a tengerbe zuhannunk, miután elmerülünk (szépen animálva), kezdhetjük az egész játékot előröl. Ebből automatikusan következik: tessék sokat menteni !!! Nem a legfelemelőbb, amikor első helyről sikerül tönkretenni mindent, mentés nélkül.

Az ellenfelek a fokozatokkal együtt lesznek egyre gyorsabbak és bunkóbbak. A vége felé, már az is megeshet, hogy ők löknek bele a vízbe.

Érdemes minden verseny előtt kipróbálni az autót, és a pálya körülményeihez állítani a sebességváltókat (ez annyit jelent, hogy ahol sok





egyenes van, ott jobban húzassa ki a motort a sebességváltó), persze csak ha automata.

Összegezve a gyengécske kezdés után, a játék egészen élvezhető a végére. Hangsúlyozom: nem a legjobb, amit eddig láttam, de ha elég türelmünk van, hogy az alappályákon végigszenvedjük magunkat, akkor utána mind játszhatóság, mint grafika szempontjából magas színvonalú versenyeket vívhatunk az ellenfelekkel és a pályákkal.

Adam







C3 RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP GRAFIKA, ÉRDEMES NÉHA NÉZELŐDNI

× SOK APRÓ FIGYELMETLENSÉG

86%

KIEGÉSZÍTÉS A TOMB RAIDER 3 MEGOLDÁS ELSŐ RÉSZÉHEZ

A múltkor – mivel nagyon kellett sietnem a cikk leadásával – bizony elkövettem a végigjátszás első felében egy-két bakit. Ezért kaptam is a fejemre, úgyhogy úgy döntöttünk, hogy megismétlem azt a pályát, amely kapcsán problémák merültek fel. Indiában elakadtam a Temple Ruins nevű pályán. Szóval a múltkor egyszerűen nem engedett tovább a program a kinyílt ajtónál, mintha zárva lenne. Nem tudom mi lehetett a baj, pedig az az ajtó tényleg nyitva volt. Na mindegy, ússzunk vissza az előző szobába és húzzuk át a kart. A kinyílt ajtón ússzunk be és vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza a nagy ajtóhoz és ugorjunk le (át kell kapcsolni a kapcsolót fentebb, hogy kinyíljon az ajtó). Toljuk arrébb a kockát és nyomjuk át a kapcsolót oldalt. Fent kinyílt a jobb oldalon az ajtó, menjünk tehát ide. Gázoljunk át a mocsáron és másszunk fel. Ugorjunk fel és menjünk a kapcsolóhoz, amit nyomjunk át. A kinyílt ajtón nagyon gyorsan fussunk be. Kapcsoljuk át a kapcsolót, majd toljuk és húzzuk a kockát úgy, hogy felmászhassunk a kinyílt ajtóhoz. A vízben húzzuk át a kart, ezzel kinyithatjuk az ajtót. Továbbúszva a folyosón kicsit fentebb ki kell nyitni egy ajtót. Húzzuk át a két kart a jobb és bal oldalon, kicsit beljebb. Miután kinyílt, másszunk be. Ugorjunk be a vízbe és kapcsoljuk át a három kapcsolót. Ugráljunk a halvány platformokra, majd kapcsoljuk át a kapcsolót. Fussunk a kinyíló ajtóhoz (gyorsan). Itt is kapcsoljuk át a kapcsolót és vegyük fel a kulcsot a szoba másik felében. Meneküljünk ki, és menjünk át a mocsáron. Menjünk jobbra és cselezzük ki a köveket. Az állásmentő kristálynál fentebb ereszkedjünk le és használjuk a kulcsainkat a nagy ajtónál. Menjünk be az ajtón és másszunk fel. Húzzuk ki a kockát és kapcsoljuk át a kapcsolókat a túloldalon. Ugorjunk le rögtön, mert két kő kezd el gurulni felénk. Menjünk be a kinyílt ajtón és sétáljunk el a tűzlehelő szobrok mellett. Menjünk balra, itt meg kell küzdeni egy újabb kardos óriással. Miután megöltük vegyük el tőle a Scimitar-t. Másszunk fel és öljük meg az újabb megelevenedő Shiva szobrot, majd vegyük fel a másik Scimitar-t. Rakjuk ezt a két tárgyat a szobor üres kezébe, ekkor kinyílik a továbbvezető út. Nyírjuk ki gyorsan a végső Shivát, és fussunk a következő szobába, ahol vegyük fel a tárgyat (amit a halott ember eldobott). A következő szobában három kulcsot kell használni. Az egyik a középső platformon van a halott ember szobájában. A következő egy kicsit nehezebb. Fussunk be a kis ajtón a gyenge fény irányába. Menjünk gyorsan és kapcsoljuk át a kapcsolókat (először a jobb oldalit). Kinyílik egy ajtó, de egy csapda is megindul felénk. Vegyük fel a kulcsot és vigyük a kettőt a helyére. A harmadik a legnehezebb: menjünk a víz alatti szobába és ússzunk tovább. Elég sok csapda lesz itt, a kulcs lent található (kicsit kutatni kell utána). Kapcsoljuk át a kapcsolókat és vegyük fel a kulcsot (vigyázzunk a csapdákra). Menjünk vissza, és rakjuk a kulcsunkat a helyükre. Kinyílik az ajtó, és már mehetünk is tovább.

3. küldetés: Nevada

Kezdés után induljunk előre addig, amíg egy kis tóhoz nem érünk. Menjünk a sziklák közé, oda, ahol vízcsobogást hallunk, majd forduljunk jobbra, és mászunk/ugorjunk egészen a szikla tetejére. Itt van egy zöldesbarna falú kocka, a tetején egy lejáróval – ide kéne eljutni. Ugráljunk a túloldalon lévő sziklákra (egy vadászgép száll el felettünk), majd ereszkedjünk le. Innen át lehet ugrani a túloldalra – ezt tegyük meg. Most már szabad az út a lejáróhoz. Lent – ahhoz képest, hogy egy sivatagban vagyunk – egy tóba érkezünk, ebből ússzunk ki. Egy újabb tóhoz érkezünk, melynek fenekén elég sok értékes cucc lapul – érdemes átkutatni. Forduljunk jobbra, és ugráljunk a túlsó platformokra. Miután már nem lehet tovább menni, kapaszkodjunk fel és ugorjunk át a túlsó oldalra (meg kell kapaszkodni a falba). Innen egy újabb ugrás következik (most két gép száll el felettünk). Ereszkedjünk le a bal oldalt, és másszunk a túlsó részhez. Ha felmászunk, akkor egy gyújtószerkezethez jutunk, amihez azonban kell egy kulcs. Másszunk tovább egészen a vízesés melletti falig. Itt másszunk olyan magasra, amilyen magasra csak lehet, és ugorjunk hátra, majd innen be a vízesés mögé – csak arra vigyázzunk, hogy ne essünk be a vízbe. Szépen ugráljunk át a másik oldalra, egészen a szárazföldig.

Másszunk fel a nagy gátra (oldalt lehet), és induljunk meg előre, amíg egy nagy tóhoz nem érünk. Ugorjunk bele a vízbe, és keressük meg azt a kapcsolót, amely a két vízesés közötti ajtót nyitja. (Egyébként a közelben van, de ezen kívül van még egy ajtó, amely mögött csak lőszer van.) Miután kinyitottuk ússzunk oda. Egy hosszú folyosóra kerülünk (vigyázzunk a levegőre), ahol két kapcsolót át kell kapcsolni, hogy kinyíljon az ajtó a folyosó végén. Egy újabb – immár száraz – folyosóra jutunk. Induljunk előre, de ne forduljunk be az elágazásnál. Nyomjuk át a kapcsolót, amivel kinyithatjuk a gátat, és ezzel elterelhetjük a vizet. Menjünk vissza a gáthoz, és a bal oldalon nézzünk körül. Kutassuk át ezt a helyet, és ha minden jól megy, megtalálhatjuk a robbantáshoz szükséges kulcsot. Menjünk vissza a detonátorhoz és robbantsunk. Vigyázzunk, mert egy nagy kő elkezd felénk gurulni. Menjünk le és ugráljunk felfelé (elég pontos ugrásokra lesz szükség). Ha felértünk menjünk előre, majd ugorjunk le. Egy nagy fémráccsal védett házhoz jutunk. A bal oldalt van egy kis barlang, amibe mászunk be. Itt jól nézzünk körül, mivel egy helyen fel lehet ugrani. Ha ezt megtesszük, egy kis tóhoz jutunk. Kapcsoljuk át a vízben a két kapcsolót és menjünk a kinyílt ajtóhoz, itt újabb kapcsolóra lelünk (vissza kell menni a rácsos házhoz és a másik, lejjebb lévő árokba ugrani, ott lesz az ajtó). A kapcsolóval – amit az imént átkapcsoltunk – egy nagy adag vizet engedtünk be a kis házba, menjünk tehát oda (a kis barlangban most lefelé menjünk, ne a vízhez). Másszunk fel, és ugorjunk be a hangárba. Keressük meg a dzsipet és hajtsunk fel vele a tetőre. Vegyük fel a kódkártyát, és vigyük a helyére a számítógép-szobába (a közelben van). A kinyílt ajtón menjünk be, és kapcsoljuk ki az áramot. Autózzunk a nagy kapuhoz, és nyissuk ki. Hajtsunk ki rajta és menjünk lefelé. Itt van egy kő, ugrassunk át a rácson, mire vége is a pályának.

Az ugratás elég bénára sikerül. A baleset után katonák találnak ránk, és börtönbe visznek minket. Ezen kívül pedig teljesen lefegyvereznek, még a pisztolyt is elveszik. Ugorjunk az ablakba, mire egy őr jelenik meg, aki elég barátságtalan velünk szemben. Úgy tudjuk elintézni, hogy ha kinyitjuk a mellettünk lévő rab zárkáját. Az ott tartózkodó emberke leüti nekünk az akadékoskodó őrt. Szabadítsuk ki a többi rabot is. Az egyik cellában van egy kőkocka, amit toljunk arrébb. Másszunk be a vékony folyosón, és toljuk arrébb az újabb kockákat. Egy folyosóra jutunk, aminek a végében lesz egy kapcsoló. Keressük meg és nyomjuk át, útközben vigyázzunk a tüskés rácsokra. Ha átkapcsoljuk a kapcsolót, kinyílik mögöttünk egy ajtó, ide fentről másszunk le. Menjünk be jobbra és induljunk el a folyosón. A legvégén kinyílik egy lejáró. Itt essünk le és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ezzel kiengedhetjük a további rabokat, akik elintézik az őrt. Vegyük el a halott őrtől a kódkártyát. A hátunk mögött (kb. arra, amerre kijöttek a rabok) van egy ajtó, vigyük ide a kódkártyánkat, és használjuk. Keressük meg a mosdót (néhány ajtót ki kell nyitni) és toljuk/húzzuk azt az egy darab kockát úgy, hogy a sarokba fel tudjunk kapaszkodni. Itt keressük meg és nyomjuk át a kapcsolót. Az egész mosdót elárasztja a víz. Az egyik sarokban ki tudunk mászni, tegyük meg. Egy újabb folyosóra jutunk, lent egy kis tűz ég. Ezt a helyet jegyezzük meg, rövidesen vissza kell ide jönni. Ugorjunk át a túloldalra és haladjunk előre. Egy nagyon hosszú folyosóra kerülünk. Ugráljuk át a tüskéket. Ha tovább megyünk leesünk, és egy sárga falú szobába kerülünk. Van itt egy kapcsoló is, amit természetesen kapcsoljunk át. Ezzel elzárhatjuk az előbb még lobogó tüzet. Menjünk ide vissza, és ugorjunk le. Kapcsoljuk át az itt lévő kapcsolókat. Amint megvolt, kinyílik a ventilátorok melletti rács, mi pedig bemehetünk oda. Kapaszkodjunk meg a túloldalt és mászunk jobbra. Innen felkapaszkodva mehetünk tovább, egy folyosóra. A folyosó végén találunk egy létrát, ezen másszunk fel. Felérve az egyik rab kinyitja nekünk a rácsot, így felmászhatunk. Tovább haladva egy újabb rácsot találhatunk, amin másszunk fel. Valahogy próbáljuk meg kinyíratni az őrt. A jobb oldalról hozhatunk segítséget, csak nyissuk ki a rab cellájának ajtaját és kövessük, ő majd leüti az ellenfeleinket. Vegyük el tőle a kódkártyát és nyissuk ki vele az ajtót. Bent kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk előre, balra itt egy újabb őr van. Elintézve találunk nála egy kulcsot, melyet máris hasznosíthatunk a közelben lévő még zárt ajtón. Tovább menve egy újabb kapcsolót kell találnunk a zöldessárga falú szobában. Átkapcsolva kinyílik az ajtó, ám előtte egy vékony lézercsík jelenik meg, amibe ha belemegyünk, rögtön meghalunk. Induljunk el előre, majd fel a radarhoz. Innen nem messze van egy fehér falú folyosó – ugorjunk át ide. Menjünk a végébe, és keressük meg a kapcsolót, amivel elmozdíthatjuk a radart. Menjünk vissza és ugorjunk le. A érkezés után ússzunk fel a felszínre (egy kicsit nehéz lesz), majd ugorjunk át a túloldalra, oda, ahol nem csúszunk le (elég sötét van ott). Ugráljunk át a túlsó platformokra egészen addig, amíg egy folyosóra nem érünk, a végében egy kapcsolóval. Ezt természetesen kapcsoljuk át. Menjünk vissza a vízbe. Van itt egy folyosó, ússzunk be oda. Érkezés után vigyázzunk – az őr ne vegyen észre minket! Az előbbi kapcsolóval itt nyitottuk ki az ajtót, keressük meg ezt a helyet. Beljebb lépve egy kapcsolót kell találnunk, amit egyelőre nem tudunk átnyomni. Van itt egy létra is, amin másszunk fel (ne a kapcsoló mellett levőn, hanem a másikon). Némi bolyongás után egy szobába érkezünk egy újabb létrával, amin persze megint másszunk fel. Egy folyosóra érünk, melynek végében egy őr strázsál. Kerüljük ki és a szoba egyik végén másszunk fel, majd vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza a "működésképtelen" kapcsolóhoz és helyezzük bele a kulcsunkat. Ugorjunk vissza a vízbe, és ússzunk a középen lévő beugróhoz. Eddig itt egy ventillátor volt, ami kíméletlenül ledarált minket, most azonban tovább úszhatunk. Siessünk, mert fogy a levegő! Útközben húzzuk át a kart, majd gyorsan másszunk ki a vízből. Ugorjunk át túloldali tóba, és úszunk ki belőle. Egy elég méretes szobába jutunk, jó néhány őrrel. Kövessük a rabtársunkat, aki felmászik a kockákra. Itt egy kapcsoló átkapcsolásával bemehetünk egy szobába, ahol felvehetjük pisztolyunkat. Tovább kutakodva találhatunk egy újabb kulcsot. Keressük meg az újabb létrát, és másszunk fel. Itt használhatjuk kulcsunkat. A szobában kapcsoljuk át a kapcsolókat. Menjünk vissza oda, ahol beindult a futószalag. Emiatt a kocka eljutott a létrához, így már felmászhatunk. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk a jobb oldalra. Érkezés után kapaszkodjunk feljebb, és vegyük fel a kulcsot. Lent rögtön használhatjuk is. A kinyíló rácson menjünk be, itt már csak az a feladat, hogy bemásszunk a teherautó hátuljába.

Szerintem az egyik legizgalmasabb pálya jön most, ugyanis a híres 51-es katonai körzetbe visznek minket. Ez az a hely – bár mindenki tagadja (az amerikai kormány, hadsereg) – ahova a hírhedt UFO katasztrófából a maradványokat szállították. Kezdésnél rögtön nyírjuk ki az őrt, mert bekapcsolja a lézerfalat. Kapcsoljuk át a kapcsolót, majd keressük meg a másikat, és azt is nyomjuk át. Ezzel egy lejárót nyithatunk meg. Másszunk be, és menjünk a végébe. Tovább haladva egy újabb folyosóra kerülünk (vigyázzunk a lézerrel). Másszunk fel a létrán, majd balra kapcsoljuk át a kapcsolót, persze az őrt is gyorsan nyírjuk ki. Másszunk át a lézercsík alatt. Forduljunk jobbra, majd másszunk fel. Egy folyosóra kerülünk, melynek végében találunk egy kapcsolót. Kapcsoljuk át, és miután leestünk, menjünk lefelé a rácsokhoz. Keressük meg a kapcsolót, és kapcsoljuk át. Irány a kinyíló ajtó, ami lejjebb van. Eresszük ki a rabot, majd kövessük. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és menjünk a vörös falú szobába. Itt is nyomjuk át a kapcsolót. Menjünk vissza szomszédos szobába, ahol kinyílt a lejáró. Induljunk el előre addig, amíg egy rakétát nem találunk. Nyírjuk ki az őrt (a létra segítségével másszunk át a túloldalra), és vegyük el tőle a CD-t. Menjünk vissza a folyosóra, és ott keressük meg a másik szobát (fent egy emelő-kar mozog). Helyezzük be a sarokban lévő gépbe a CD-t. A már meglévő mellett van itt még egy másik létra is, erre mászunk fel. Nyírjuk ki az őrt, és vegyük el tőle a kulcsot. Menjünk vissza a nagy rakétához, és ugorjunk le. Lent van egy folyosó, a végében használhatjuk a kulcsunkat. Ugorjunk le és keressük meg a létrát (ne álljunk rá a fenti részre, mert agyonvág az áram). Másszunk fel és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ugorjunk le, másszunk a túloldalra (alul), majd másszunk fel az újabb létrán. Innen ugorjunk a metróra, majd kapaszkodjunk fel. Induljunk előre és kapaszkodjunk bele a plafonba. A lézerre figyelve menjünk át a túloldalra. Ugorjunk át, és induljunk el a nagyon hosszú folyosón. Menjünk tovább, amíg néhány kockához nem érünk. Másszunk át a túloldalra. A középen lévő gép tetejéről ugorjunk az erkélyekre, és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Nagyon gyorsan menjünk be az ajtón, mert különben becsukódik. Bent szépen kapcsoljuk át a kapcsolókat. Menjünk vissza a kinyíló ajtóhoz. Bent egy UFO-t találunk, ami kb. olyan, mint ami a "Függetlenség napjában" is volt. A létra mellett van egy kapcsoló, ezt nyomjuk át. Másszunk fel és ugorjunk hátra. Menjünk az UFO tetejére és vegyük fel a kódkártyát. Menjünk vissza a nagy rakétához, pontosabban a rakéta előtti folyosóra. Itt ugorjunk le, és nyissuk ki az ajtót. Használjuk a kódkártyánkat, és nyomjuk át a kapcsolót. Ezzel kilőhetjük a rakétát, ám vigyázzunk! Amint megnyomjuk a gombot, a rakéta hajtóműve beindul, nekünk pedig menekülnünk kell hátrafelé a megnyíló ajtón, nehogy elégjünk. Miután elaludt a tűz menjünk vissza a rakéta helyére, és másszunk fel a létrán (amelyik magasabbra visz, arra). Ezután a következőn is mászunk föl. Nyomjuk át a kapcsolót, és menjünk be a kinyíló ajtón. Haladjunk előre egészen az őrtoronnyal védett tágas térhez. Lent van egy kapcsoló, ezt nyomjuk át (az őrt is nyírjuk ki, a nála lévő CD-t pedig vegyük fel), mire megnyílik egy lejáró a közelben, az őrtorony mellett. Ugorjunk le és menjünk a folyosó végébe. Leesve egy újabb (már ismerős) folyosóra érünk, itt induljunk el balra az UFO-s szobába. Ezen belül van egy másik (fehér falú) szoba is. Itt illesszük a CD-t a helyére, mögöttünk és mellettünk kinyílik egy ajtó. Ezeken a helyeken csak néhány felboncolt UFO lényt, és két kardszárnyú delfint találunk, úgyhogy itt nincs semmi érdekes. Sokkal izgalmasabb viszont, ha az UFO-hoz megyünk és beszállunk. Ez az UFO elég fura – mintha belülről nagyobb lenne, mint kívülről! Induljunk el a folyosón egészen az UFO központjába, ahol megtalálhatjuk a harmadik kristályunkat is.

4. küldetés: London

No, akkor lássunk neki Londonnak is: kicsit térképezzük fel a helyet, mert elég bonyolult felépítésű a pálya. Induljunk előre, és ereszkedjünk le a platformra. Innen ugorjunk a háztetőre, majd azonnal ugorjunk hátra (még csúszás közben). Ha jól csináltuk, pont egy kapcsolónál (ezt kapcsoljuk át) landolunk. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk a kötélig, itt pedig ereszkedjünk le. Fogjuk meg a kötelet, és libbenjünk át a túloldalra. Azonnal nyomjuk a kapaszkodás gombját. Miután megkapaszkodtunk ereszkedjünk le, és szintén kapaszkodjunk. Másszunk a peremig és húzzuk fel magunkat. Induljunk el balra, és ugráljunk a túlsó oldalra (vigyázzunk, mert omlik alattunk a talaj). Egy folyosóra kerülünk, végén egy őrrel, akit nyírjunk ki. Vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza oda, ahol likvidáltuk a patkányokat, és a bal oldalon szépen ereszkedjünk le. Ugorjunk feljebb, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ereszkedjünk le, majd ugorjunk és kapaszkodjunk. Egy újabb ugrás és máris a kiindulási helyen vagyunk. Baloldalt nyomjuk át a kapcsolót, és ereszkedjünk le. Húzzuk fel magunkat a kis lyuknál fent, és mászunk a folyosó végébe. Itt is találunk egy kapcsolót, ezt nyomjuk át. Másszunk vissza, és ahol a meredek falat látjuk, ott csússzunk le. Keressük meg a rácsot és másszunk fel. Megérkezve találunk még egy rácsot, majd feljebb jutva még egyet, ezeken másszunk fel. Legfelül ugorjunk kicsit lejjebb. Készüljünk egy nagy ugrásra, át a túloldalra. A bal oldalon menjünk egy kicsit lejjebb, és kapaszkodjunk meg a fal szélében. Menjünk át a jobb oldalra és húzzuk fel magunkat. Induljunk előre, és forduljunk jobbra. Egy kis mászkálás és ugrálás után megtalálhatjuk a kapcsolót, amit nyomjunk át. Menjünk vissza oda, ahol jobbra fordultunk, de most felfelé húzzuk magunkat. Egy kis lobogó tűzhöz jutunk. Úgy ereszkedjünk le, hogy ne esünk bele a tűzbe. Ugorjunk át a túl oldalra és haladjunk végig a folyosón. Lent kapcsoljuk át a kapcsolót, és induljunk el a hosszú folyosón (van itt két lezárt

kapcsoló is, ezeknek később lesz jelentősége). A folyosó végén forduljunk be, és a vízben húzzuk meg a kart. Menjünk vissza az első kapcsolóhoz, és kapcsoljuk vissza. Irány vissza a másik elágazáshoz, és a vízben ússzunk lefelé oda, ahol megnyílt a lejáró. A ventilátorokkal ne törődjünk, most már nem árthatnak nekünk. Másszunk ki a vízből, és nézzünk körül a folyosón. A jobb oldalon bemászhatunk, ezt tegyük is meg. Menjünk a folyosó végébe – egy mozgó géphez kell érkeznünk. Az állásmentő kristály mellett van egy kapcsoló, ezzel adhatunk egy kis fényt. A bal oldalon van egy fémkocka, ezt toljuk/húzzuk (középen van egy gomb, amit a gépnek kell megnyomnia) a gomb bal oldalára. Másszunk fel a rácson, ekkor egy ismerős helyen lyukadunk ki. Az eddig két lezárt kapcsoló közül az egyik felnyílik, ezt nyomjuk át. Menjünk a második szobába (ahol meghúztuk a kart), és keressünk egy vörös folyosót (balra). Ússzunk a túloldalra, majd keressük és kapcsoljuk át kapcsolót. A víz eltűnik, az ajtó becsukódik, ám aggodalomra semmi ok – inkább menjünk a hídra, és a rács segítségével kapaszkodjunk meg a plafonban, majd másszunk a túloldalra. Menjünk a folyosó végébe, majd vissza a második (eddig még lezárt) kapcsolóhoz, és azt is nyomjuk át. Most irány vissza a vörös falú szobába. Itt megnyílt a vízben egy lejáró, ússzunk oda, majd pedig felfelé, amíg egy épületbe nem jutunk. Keressük meg a rácsot és másszunk fel. A tüskéknél sétálva menjünk, akkor nem ártanak nekünk. Ugorjunk a túlsó platformra, majd onnan tovább a többi tüskéhez. Menjünk fel és menjünk be az épületbe. Innen már csak egyenesen menjünk, és vége is a pályának.

A kis közjáték után a vízben landolunk. Induljunk el a folyosón egészen az oszlopos szobáig. Másszunk fel az egyik nagyobb oszlopra, és kapaszkodjunk feljebb. Itt keressük meg a fekete kockát és húzzuk ki, majd menjünk vissza. Most már be lehet mászni a fekete kocka helyére. Vegyük fel a kulcsot. Menjünk a jobb oldali mozgólépcsőn le a sínre. Forduljunk jobbra és fussunk. Figyeljük a jobb oldalt, mivel ott lesz egy kis beugró – fussunk ide (vigyázzunk, mert jön a metró!!). Egy piros szobába kerülünk, ahol keressük meg a kapcsolót – az egyik sarokban van (ugrálni és kapaszkodni kell, hogy elérjük). Kapcsoljuk át, kapaszkodjunk meg a szemben lévő rácsban, és másszunk fel. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk tovább. Miután megérkeztünk menjünk tovább, és készüljünk: újabb akrobata mutatványokra lesz szükség (mentsünk állást), meg gyorsaságra. A padló omlik, és még a plafon is megindul ellenünk. Hátrafelé csússzunk le, aztán kapaszkodjunk meg. Ugorjunk balra, újabb csúszás, majd érkezés után hátrafelé ugorjunk. Ha jól csináltuk, szerencsésen megérkezünk (esetleg vesztünk egy kis energiát). Másszunk fel a téglafalú helyhez, és másszunk fel a rácson. Cselezzük ki a tüzeket és ugorjunk fel. Másszunk fel a rácsokon, itt az egyiknél hátra kell ugrani, hogy elérjünk egy kapcsolót. Másszunk vissza, majd át a túloldalra. Némi járkálás után egy fémpadlós szobába jutunk, ahonnan másszunk le. Menjünk előre az új sínhez, és a sarokban használjuk a meglévő kulcsunkat. Menjünk be a kinyíló ajtón, és a kapcsolóval adjunk egy kis fényt. Jöjjünk ki az ajtón, és pont szemben (a plakát mellett) van egy pénzérme, ezt vegyük fel. Menjünk vissza a piros falu szobába, mivel ott kinyílt egy feljáró. Ám még mielőtt felmennénk, menjünk oda, ahol "lejött" a plafon (egészen fel). Most már átmehetünk a túloldalra, ahol felvehetünk egy kulcsot. Most menjünk vissza a vörös szobába. Kapaszkodjunk fel és keressük meg azt a szobát, ahol leomlik a padló. Ugorjunk ide le (bal oldal), és húzzuk arrébb a kockát. Menjünk a másik oldalra, és haladjunk végig a folyosón. Másszunk fel és forduljunk balra. Két kapcsolóhoz jutunk, melyek egy-egy ajtót nyitnak. Kapcsoljuk át a jobboldalit, utána a baloldalit. Nagyon gyorsan fussunk a jobb szélső kinyíló ajtóhoz. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és menjünk vissza két kapcsolóhoz. Nyomjuk át a bal oldalit és fussunk a középső ajtóhoz. Másszunk fel, és keressük meg a kapcsolót. Miután átkapcsoltuk, menjünk a folyosó végébe. Most nyomjuk át a jobboldali kapcsolót, és fussunk a bal szélső ajtóhoz. Kapaszkodjunk a plafonon a rácsba, és másszunk a túloldalra. Vegyük fel a cuccokat és a második kulcsot. Ugorjunk bele a vízbe. Az egyik sarokban van egy kis víz alatti folyosó, ezen ússzunk keresztül. Így visszajutunk a legelső, oszlopos szobába. A középső oszlopba behelyezhetjük az érménket, mire kiesik egy jegy a gépből, ezt vegyük fel. Menjünk le a bal oldali mozgólépcsőn le a sínekhez. Keressük meg a kapcsolót (ha sokáig előre megyünk, elüt a metró). A kinyíló ajtón menjünk be, és a kapcsolóval nyissuk ki az újabb ajtót. Egy csomó kapcsolóhoz érünk, ezeket variáljuk úgy, hogy megnyíljon a tovább vezető út (néhány kép és fáklya van arra). A folyosó végén egy tágasabb térre kerülünk. Az egyik sarokban (ahol leomlik a talaj) be lehet ugrani a függöny mögé, itt felvehetünk egy csillagot. Vigyük a kulcsainkat a helyükre, majd menjünk a kinyílt ajtóhoz, és vegyük fel az ott lévő érdekes tárgyat. Menjünk a másik kinyíló ajtóhoz, és ugorjunk bele a vízbe. Ússzunk ki belőle és kapaszkodjunk fel. Ugráljunk a legmagasabb oszlopra, és onnan kapaszkodjunk meg a plafonba. Másszunk át a túloldalra, és a jegyünkkel nyissuk ki a kaput. Menjünk jobbra és nyissuk ki az ajtót (a másik ajtót a csillaggal lehet kinyitni). Kapcsoljuk át a kapcsolót, és (le kell ugrani) másszunk fel a kinyílt ajtón. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és essünk le. Sétáljunk egy kicsit, aztán gyalogoljunk le a lejárón.

A történések után induljunk előre az ember után. Másszunk fel a hosszú rácson, majd induljunk el folyosón. Félúton másszunk fel, majd ugorjunk le. Nyomjuk át a kapcsolót és toljuk a másik irányba a kockát. Menjünk ki és forduljunk jobbra. Másszunk fel és toljuk arrébb a kockát. Másszunk fel a tetejére, és ugorjunk fel. Másszunk ki majd le. Ugorjunk át a túloldalra, és kapaszkodjunk meg a platform szélében. Húzzuk fel magunkat, és ugorjunk a kapcsolóhoz. Kapcsoljuk át és ugorjunk le. Álljunk a szoba közepén lévő kockára, és kapjuk el a plafont. Forduljunk jobbra és kapcsoljuk át kapcsolót. Ugráljunk el a szoba bal sarkáig. Innen csússzunk le, ugorjunk és kapaszkodjunk meg a túloldali platformban. Csússzunk le, majd nagyon gyorsan ugorjunk át a túloldalra, mivel leomlik a padló. Vegyük fel a tárgyat és másszunk be a kis alagúton. Érkezés után keressük meg a következőt is, és másszunk a végébe. A kapcsolóval kinyithatjuk az ajtót, ám ez nem annyira fontos, inkább menjünk a lejáróhoz. Kapaszkodjunk meg a plafonban, és másszunk középre. Ahol a kamera vált, ott essünk le. Háttal csússzunk le, és közben sokat kapaszkodjunk. Ha szerencsésen megérkeztünk, keressük meg a folyosót, és menjünk be. Forduljunk jobbra, és kapaszkodjunk fel. Húzzuk arrébb a kockát, majd essünk le. Ahova kocka került, ott már az oldalába kapaszkodva fel lehet mászni – ezt tegyük is meg, és forduljunk jobbra. Érkezés után másszunk fel, és haladjunk előre. Ugorjunk le, és toljuk, valamint húzzuk arrébb a kockákat. Menjünk vissza a jobb felső folyosóra, és újra tegyük meg a fentebb említett utat. Mivel most már a kockák eltűntek, továbbmehetünk a két tóhoz, azaz a pálya elejére. Menjünk vissza abba a szobába, ahol a különleges kés alakú tárgy volt, ám most lefelé ugorjunk. Pontosabban csak óvatosan, először csússzunk hátra, majd folyamatosan kapaszkodjunk. Ha minden jól megy, egy tóban landolunk. Ússzunk az egyetlen lehetséges irányba. Megérkezés után vegyünk egy kis levegőt, és a víz alatt keresünk egy másik elágazást, ahova be lehet úszni. Ezt tegyük meg, és keressünk egy kart, amit húzzunk meg (a folyosó végén van egy hely, ahol ki lehet bújni levegőt venni). Keressük meg a megnyíló ajtót (ott van a közelben). Másszunk fel és nyomjuk át kapcsolót. Ússzunk ki a megnyílt ajtón, és másszunk ki a vízből. Ugráljunk ládáról ládára. Végül is egy csomó ablakkal ellátott szobába kell érkeznünk, ahol egy tó is van (egyébként a földön a Harpoon Gun-hoz való nyilak mutatják az irányt). Emellett a hely mellett (vagy inkább a közelében) van egy kulcs, ezt vegyük fel. Ússzunk be a tóba, egyenesen előre. Az egyik szobában találhatunk egy halott búvárt és egy gépet, amellyel világíthatunk és közlekedhetünk. Ezt vigyük magunkkal, persze előtte a Harpoon Gunnal nyírjuk ki a támadókat (ezzel a fegyverrel lehet a víz alatt is lőni). Az egyik szobában – az előző mellett – vehetünk levegőt, ezt soha ne felejtsük el! Először keressünk egy kart a sötétzöld falú szobában. Ha áthúztuk (le kell szállni a gépről) kinyílik egy ajtó, menjünk oda (világos-zöld szoba). Itt is húzzuk át a kart, és menjünk világosabb piros szobába, ahol ismételten húzzuk át a kart. Keressük meg a megnyílt ajtót, és egyben a kijáratot (a vörös – nem a piros – szobával szemben van), ám még ne örüljünk, mert vissza kell jönni ide. Miután végre kijutottunk, másszunk ki a vízből. Ugorjunk az újabb tóba, és a karral zárjuk el tüzeket. Már régen találkoztunk csapdákkal – na, most készüljünk fel, mer' lesz egy pár. Miután átugráltunk a túloldalra, a plafonról néhány lapító akar minket szétnyomni. Cselezzük ki őket, és fussunk át alattuk. Kapaszkodjunk a plafonba, és másszunk a vízeséshez. Ott egy kis beugró. Menjünk ide és használjuk a kulcsunkat. Kapcsoljuk át a megnyílt kapcsolót, és menjünk vissza a vízbe. Cél a vörös szoba, ahol kinyílt egy ajtó. Ússzunk ki ezen, egészen a felszínre. Cselezzük ki az ingákat (a bal szélen kell menni, akkor nem tudnak hozzánk érni). Ha átértünk forduljunk balra, és ott kapaszkodjunk fel. A liftaknába(?) ugorjunk be, majd másszunk tovább alul. Újra egy ugrás, majd megint mászás következik, egészen addig, amíg ki nem érünk a pályáról.

Következő helyszínen az egyetlen ellenfelünk egy nő lesz, aki megszerzett magának egy varázsbotot, és végig abból fog tüzelni ránk. Először másszunk és kapaszkodjunk egyre feljebb és feljebb. Egy kapcsolót is át kell kapcsolni, hogy tovább jussunk. A csajt úgy tudjuk sebezni, hogy amikor az extra lövést tölti, akkor lőjünk rá. Erről mondjuk annyit, hogy én másfél óráig lőttem az összes elképzelhető fegyverből, de nem akart megdögleni (ha megöltük, felvehetünk egy kristályt).

5. küldetés: Antarktisz

Utolsó utunk az Antarktiszra vezet: a vízben lehetőleg kevés időt töltsünk, mert megfagyunk. Rögtön egy kulcsot kéne megtalálni. Ugorjunk a kis jégszigetre, majd onnan a házhoz (oda kell a kulcs). Ugorjunk a túloldalra, és ússzunk tovább, de mindig kapaszkodjunk fel a jégtáblákra, mert Lara nagyon nem szereti a jeges vizet. Az egyik helyen fel lehet kapaszkodni a plafonra, menjünk ide és másszunk át a túloldalra. Libbenjünk át a hajóra, majd másszunk is bele. A kapcsolóval kinyithatjuk az ajtót, ám ez most nem annyira fontos, inkább menjünk a generátorhoz. Keressük meg és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd ugorjunk le a megnyílt lejárón. Menjünk végig a folyosón, és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Menjünk a piros fény irányába. A folyosók végén egy kapcsolóhoz jutunk, mellyel engedjük le a motorcsónakot. A hajóból kimenet a kinyitható ajtónál fel lehet mászni, ezt tegyük meg és menjünk a fedélzetre. Ugorjunk ki a hajóból, be a motorcsónakba. A hajó bal szélső részén induljunk el, és tegyünk meg egy háromnegyed kört. Ahol a jéghidak vannak, ott induljunk el. Egy házhoz és néhány fémrácshoz jutunk. Másszunk fel a ház mögé és kapaszkodjunk meg a fenti rácsban. Másszunk a túloldalra. Menjünk be a folyosón és másszunk végig rajta. Egy kis állomásra jutunk, pontosabban egy fekete rácshoz, ahova fel lehet mászni. Egyelőre nem érdemes, mivel az ajtó zárva van. Menjünk a fekete folyosóra. Kapcsoljuk át a kapcsolót, és menjünk előre a csövek felé, azon belül balra. Menjünk át az ajtókon, de vigyázzunk, nehogy összecsapjon minket. Keressük meg fentebb a kapcsolót, és kapcsoljuk át. A kinyílt ajtón menjünk be, és szedjük fel a feszítővasat. Menjünk vissza a fentebb említett zárt ajtóhoz, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Ezután feszítsük fel a zárt ajtót a feszítővassal. Menjünk be az ajtón (a feszítővasat ott ne hagyjuk), és kapaszkodjunk a plafonba. A túloldalt másszunk le, majd a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Menjünk át a fahídon (a csövek közelében van), egészen a sintértelepig. Kapcsoljuk át a kapcsolót a rácson. Menjünk vissza a csövekhez. Lent csavarjuk át a csövek melletti kapcsolókat (minden másodikat) – ha jól csináltuk, kinyílik egy ajtó fent. Bent kapcsoljuk be a generátort. Irány vissza a sintértelepre. Nyissuk ki a rácsot, majd az ajtót a kapcsolókkal. Menjünk vissza egészen a motorcsónakhoz, pontosabban az ott lévő házhoz. A feszítővassal nyissuk ki az ajtót, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Végül a falon lévő panelben használhatjuk a kulcsunkat is. Ezzel a művelettel kinyitottuk a kaput, így már tovább hajózhatunk. A csónakázás végén egy rácsokkal borított helyre jutunk, néhány őrrel. Kerüljük meg a házat, és már jön is a következő pálya.

A kis közjáték során a pali meglóg a kristályainkkal – eredjünk tehát a nyomába. Kezdéskor másszunk fel, majd végig a folyosón. Egy elég érdekes helyre érünk: néhány ajtó szórakozni kezd velünk. Egyik kinyílik, egyik becsukódik. Próbáljuk úgy járkálni, hogy kinyíljon a tovább vezető út (nem nehéz). Másszunk be az elágazásba, majd szépen lassan ereszkedjünk le. Nyissuk ki a kapcsolóval az ajtót. A kinti katonát ne bántsuk, inkább menjünk tovább a lépcsőkhöz, illetve a csilléhez. Ugorjunk bele az alsó csillébe (a Négyzettel lehet fékezni). Az utazás után (menet közben üssük át a váltót az X-szel) szálljunk ki. Irány a hosszú folyosó, melyen haladjunk végig. Útközben a kapcsolókat kapcsoljuk át, és a szörnyeket is nyírjuk ki. Másszunk fel, újabb kapcsolók lesznek, ezeket kapcsoljuk át. Másszunk lefelé, amíg egy ajtóhoz nem érünk. Ezt kinyitva egy szörny támad ránk. Nyírjuk ki, és menjünk be. Ugorjunk bele a vízbe, és szedjük fel a kurblit. Menjünk vissza a házba, és nyissuk ki a hátsó ajtót is. Menjünk ki és nyissuk ki az újabb ajtót. Visszajutunk a csilléhez. Szálljunk bele és menjünk vissza a kiinduló állomásra. Szálljunk be a középső emeleti csillébe, és vonatozzunk a következő váltóig, amit gyorsan kapcsoljunk át. Kicsit beljebb csússzunk le, de kapaszkodjunk is. Érkezés után kapaszkodjunk lejjebb, egészen a szakadék aljáig. Innen kapaszkodjunk fel, és (kicsit arrébb) húzzuk fel magunkat. Keressük meg a kis alagutat, és másszunk a végébe. Kapaszkodjunk fel a hídra, és vegyük fel a feszítővasat. Ezután másszunk fel az egyik jégtömbre, és ugráljunk a túloldalra. Ha jól csináltuk egy létrához érünk, melyen másszunk fel. Cselezzük ki a fúrókat, és menjünk az újabb létrához. Másszunk fel és fussunk át a gépek alatt. Másszunk feljebb és feljebb, egészen a sínekig. Szálljunk be a csillébe és menjünk vissza az állomásra. Feszítsük fel az ajtót, és vegyük fel az aksit. A legfelső emeleten lévő csillébe szálljunk be. Megérkezve rakjuk az akkumlátort az állvány oldalába. De még nem végeztünk, ugyanis itt van még a kurbli, amit illesszünk az emelő tetejére. Ezzel a művelettel leengedhetjük a tengeri kupolát. Erre azért van szükség, mivel lent van egy ajtó, ami kinyílt. Ha rendesen próbálnánk odaúszni, megfagynánk. Ezért félúton menjünk be a kupolába "melegedni". Tehát ússzunk a folyosó végébe (baromi nehéz). Ha túléltük a fagyos kalandot, menjünk át a függőhídon, egészen az ajtóig. Ezt nyissuk ki a kapcsolóval, és már kezdődhet is a következő pálya.

Kezdés után menjünk a bal sarokba a létrához, melyen másszunk is fel. A folyosó végén húzzuk át a kapcsolót. Egy kicsit fentebb (a rács mellett) a párkányról át lehet ugrani a szomszédos platformra. Egy kicsit nehéz lesz, de ha sikerült, húzzuk át a kapcsolót. Kapaszkodjunk fel, és kicsit bentebb csússzunk le. Kapcsoljuk át az itt lévő kapcsolót. Menjünk a szoba bal alsó sarkába, mivel ott a kapcsolók hatására egy létra jött elő. Felmászva néhány kapcsolót találhatunk. Nyomjuk át az első kettőt és az utolsót. Miután kinyílt lent a rács, menjünk le. Itt valami folyamatosan zöld darazsakat termel. A lerombolt hídról ugorjunk az állásmentő kristályhoz. Innen ugorjunk fel, illetve kapaszkodjunk. Ugorjunk át a híd túlsó felére. Itt van egy barlang, ami egy újabb hídhoz vezet. Rögtön két vadállat támad ránk, őket verjük le (elég nagyot sebeznek). A híd végén vigyázzunk, mert tüzes tálak indulnak meg felénk. Na, itt most több irányba mehetünk. Bármelyik irányt is választjuk, rohadt nehéz dolgunk lesz, ugyanis négy maszkot kell összegyűjteni. Szóval menjünk hátra. Mehetünk előre is, de ott meleg van, tehát nem ajánlom, legalábbis egyelőre. Tehát akkor hátrafelé a mocsárba. Innen nem lesz nehéz kitalálni, csak vigyázzunk, ne süllyedjünk el. Ha végre kitaláltunk (jobbra kell indulni), menjünk előre, és vegyük fel a maszkot. Kerüljük ki a leomló szikladarabokat. Induljunk vissza, de ne a mocsárba (egyébként is eltűnt, ettől van a földrengés), hanem balra. Innen pár pontos ugrásra lesz szükség, hogy visszajussunk a kiindulási pontra. Itt kinyílt egy rács, ahova menjünk be. A folyosón kerüljük ki a tüzes tálakat. Kapcsoljuk át a kapcsolót és másszunk fel. Rakjuk a helyére az álarcunkat. Nem gondoltam volna, hogy az Antarktiszon fogok elégni, de most ez is meg történt. Menjünk előre a tüzes helyhez. Ugráljunk a kockákra, persze nem mindegyik jó, ugyanis néha meggyullad alattunk a talaj. Bal szélső, a vele pont szemben lévő, ahhoz képes a jobb felső az ugrási sorrend. Az utolsó kocka késleltetve fog meggyulladni, vigyázzunk! Most jön a neheze, szerintem mentsünk állást! Ugorjunk a láthatatlan platformokra (ha világít a tűz, akkor látszanak), majd jobbra a kapcsolóhoz. Ha sikeresen átértünk (ez majdnem lehetetlen), vegyük fel a második maszkot, amit némi járkálás után vigyünk a helyére. Most menjünk a fényhez képest balra. Egy labirintusba kerülünk. Pontos irányt nem tudok mondani, csak a szerencsén múlik, hogy kitaláljunk. Ha megvan a keresett hely (elég meredek) ugorjunk fel, és cselezzük ki a guruló csapdákat. Vegyük fel az álarcot, és távozzunk, azaz vigyük a helyére Egy kicsit úszni és járkálni is kell. Most már csak egy maszk maradt, ezt jobbra találjuk. Víz alatt kell úszkálni, a hely mindenféle éles ollókkal van tarkítva. Ússzunk balra. Itt négy helyre juthatunk be. Menjünk balra és húzzuk át a kart. A jobb oldalon kinyílt egy ajtó, ússzunk ide gyorsan, mert becsukódik. Újabb ollókhoz érünk. Ússzunk balra és keressük meg a kart. Miután áthúztuk, ússzunk a másik oldalra, azon belül is lefelé. Itt is van egy kar, ezt keressük meg és húzzuk át. Ússzunk vissza, most már kinyílt egy ajtó. Ezen beúszva megtalálhatjuk a maszkunkat, és van ott egy kapcsoló, azt is húzzuk át. Menjünk vissza a négy helyhez, ahova be lehetett menni. A négy hely közül most az egyikben kinyílt egy ajtó, ússzunk arra. További úszkálás és járkálás után helyére illeszthetjük a negyedik maszkot is. Nos, innen menjünk vissza a hídhoz, és most balra forduljunk. Intézzük el a szörnyeket és kapcsoljuk át a kapcsolót (arra van, ahonnan az utolsó szörny kijött). Ugorjunk föl és másszunk be. Itt kapcsolókat kell átkapcsolni. Mivel elég sok van belőle, próbáljuk meg megszámozni őket. Alattunk van egy híd, meg egy kapcsoló, ami egy titkos ajtót nyit ki, ez legyen az egyes. Ezt húzzuk át, majd forduljunk jobbra. Itt is van egy kapcsoló, a kettes, most ezt kapcsoljuk át. Ugorjunk a jobb felső platformra és kapcsoljuk át a következő kapcsolót, a hármast. Most ereszkedjünk a szoba legaljára, és a legalsó kapcsolót is kapcsoljuk át, ez a négyes. A négyes fölött van egy platform és egy kapcsoló, az ötös, ezt is húzzuk át. Nyomjuk át újra először a négyest, majd fel kapaszkodva hármast is. Az egyes kapcsolónál lévő híd aljába bele lehet kapaszkodni. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy ha a hármas átkapcsolása után jobbra fordulunk, majd előre. Ha jól ugrálunk, akkor pont a híd alá fogunk érkezni. Másszunk át a túloldalra és kapcsoljuk át a hatost. Most ereszkedjünk le, és menjünk be a nagy ajtón. Forduljunk jobbra, és kutassuk át az erre lévő szobákat. Egy kulcsot kell találnunk. Menjünk a szoba bal felső sarkához, és másszunk fel a létrán. A kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, és helyezzük a kulcsunkat a helyére. Visszajutunk a négy maszk helyére, ám most már eltűnt a fény és leugorhatunk. Induljunk előre és készüljünk a végső összecsapásra.

A főellenség elég durva lesz (legalábbis az elején), nem elég, hogy folyamatosan követ minket, és a marása is halálos, de még a pálya is tele van veszélyekkel. Ha középre ugrunk meghalunk, ha a szélére szintén. A taktika ellene, hogy járkáljunk, illetve fussunk körbe-körbe, és közben, ha olyan helyzetbe kerülünk, lőjük. Amikor lesérül, és nem jön felénk, szedjünk fel egy kristályt. Miután kinyírtuk, ugorjunk a létrára és másszunk fel, itt van egy elágazás. Kapaszkodjunk meg a plafonban és másszunk a túloldalra. Ugráljunk a túlsó platformokra (egy helyen fel is kell mászni). Ha kiértünk, kapcsoljuk át a kapcsolót a falon. Menjünk ki a házak között a helikopter leszállóhoz. Mindjárt kinyílik az ajtó, és beszállhatunk a helikopterbe. Végre végeztünk is, illetve megnézhetjük még az alig több, mint FÉL PERCES záró animációt (már nem azért, de ennél egy kicsit többet érdemeltünk volna).

Veres Miki

A ZELDA 64 LEÍRÁS FOLYTATÁSA

Lake Hylia

A tó mellett horgászhatunk egy kicsit: ha 11 font súlyú halat sikerül kifognunk, egy szív lesz a tavacska üzemeltetőjétől a jutalmunk. Sokkal fontosabb azonban az az üveg, amit a nagy tóból halászhatunk ki, s melyből a Zora Hercegnő segélykérő levele kerül elő.

7 évvel később:

Ekkor vehetjük fel a tüzes nyílvesszőt. A szigeten lévő fa mellől (ahol a szöveg olvasható a kövön) lőjünk bele a felkelő napkorongba, s így a szemközti kőoszlopok között megjelenik a nélkülözhetetlen tárgy.

A Víz Templomának a bejárata: használjuk a Jégbarlangban talált vascsizmát, és a Zora királytól kapott ruhát, mire a tó alján megtalálhatjuk az átjárót. A kapu fölötti ábra a "kilincs".

Ha netán ismét elmegyünk horgászni, ezúttal egy 18 font súlyú halat foghatunk ki, amiért megkapjuk az arany pikkelyt. Ezzel lehet a legmélyebbre merülni! A teljesítményünkért az öreg tudós mindjárt ad is egy szívet.

Temple of Time

A három spirituális kő begyűjtése után irány a kastély melletti templom. A várkapunál azonban váratlan dolog történik: a hercegnő Impával együtt lóháton menekül Ganondorf elől, s amikor Zelda megpillantja hősünket, valamit bedob a várárokba. Természetesen az Idő Okarínája az, amivel a templomban az Idő Dallamát (Song of Time) lejátszva – amit Zelda telepatikusan tanít meg velünk – megnyithatjuk a kaput. A dolgok azonban nem várt módon folytatódnak: hősünk – mivel még túl fiatal – a Szent Birodalomban reked, s ezzel hozzásegíti Ganondorfot, hogy rátegye a kezét a Triforce-ra. Hét évvel később emberünket két Bölcs, Rauru és Sheik ébresztik fel, akik közlik: a mi feladatunk lesz, hogy rendbe hozzuk a dolgokat, és egyesítsük a Bölcsek erejét. Emberünk alaposan megnőtt, mert mint kiderül nem is Kokiri ő, hanem Hylian.

Később, amikor visszajövünk, hogy visszautazzunk az időben, Sheiktől itt megint egy dalt tanulhatunk: Prelude of Light-ot. Ezzel a továbbiakban azonnal a templomban teremhetünk.

Forest Temple

A bejárat tehát a Sacred Forest Meadowból nyílik. Itt találhatjuk az íjat, amit három pajzsos fickó kinyírása után kapunk meg. Gyorsan kell velük végezni, különben folyamatosan feltámadnak. A templomban a szokásos blokktologatós és útkeresős feladaton kívül a szellemek felkutatása lesz a dolgunk, akik elvitték a központi teremből a lángokat. Az első két szellemet azoknál a lépcsőknél találjuk, ahol képeket láthatunk a falakon. A képek azonban a közeledtünkre eltűnnek, tehát távolról kell beléjük lőnünk. A szellemek ezután alakot öltenek, s leküzdhetjük őket. Van két folyosó, amik szó szerint el vannak csavarodva: ezeket a szem-ikonokba lőve egyenesíthetjük ki, s miután elfordítottuk őket, máshová lyukadunk ki. Így találhatjuk meg a boss keyt is. Van egy kapcsoló, ami be van fagyva, ezt a tűzön átlőve olvaszthatjuk ki. A maradék két szellem egyikénél egy puzzle játékkal kell kiraknunk egy szellempofát, a másikat pedig a nagyteremben találjuk, ahol három fantommal próbál megtéveszteni minket – nekünk tehát az igazit kell eltalálnunk.

A lángok visszaszerzése után lemehetünk a lifttel. Lent egy különös szobát találunk, aminek elforgathatjuk a falát, s így a kijáratok mindig másfelé visznek. Így juthatunk el végül a főnökhöz.

EVIL SPIRIT FROM BEYOND:

Phantom Ganon

Rendkívül érdekes ellenfél ez a fantom: a sokszögletű szoba valamennyi falán ugyanaz a festmény van, s az egyikből ugrik át a másikba a lovas. Azt kell megakadályoznunk, hogy a lovas egyáltalán elugorjon: amikor kilép a képből, akkor kell eltalálni. Igen ám, csakhogy a fantomnak is van egy fantomja: a sötétebb lovas csak illúzió. Ha sikerül néhányszor eltalálni az igazit, Ganondorf leszáll a lováról, és energialabdákkal bombáz minket. Ezeket jól időzítve vissza kell neki ütnünk! Amennyiben sikerül eltalálnunk – és nem fajul egy teniszpartivá ez a játék –, Ganon pár másodpercre lezuhan, mi pedig "adhatunk neki" bőkezűen. Miután legyőztük, a templomban fogva tartott Saria is a Bölcsek közé kerül.

Fire Temple

A Death Mountain kráteréből nyíló templomban egy újraélesztett sárkány tartja rettegésben a Goronokat – Ganondorf a sárkány ebédjének szánja őket. A bejáratnál találkozunk Daruniával, aki megkér minket, hogy mentsük meg a népét. Szokványos kapcsoló keresgélős feladatok várnak ránk, csak ezúttal a börtönök kapcsolóit kell keresnünk. Alig van egy-két érdekesebb feladat, mint például ahol egy követ kell rátolnunk egy tűzoszlopra, s így kell liftet alkotnunk. Vannak olyan megmászandó rácsok, amelyeket tűzfalak védenek. Ezeknek a távoli kapcsolót (melyek csak rövid ideig szüntetik meg a lángokat) mindig a rácsok közeléből, bombákkal kapcsoljuk át. A repedezett, illetve téglafalakat ezúttal is robbantsuk be!

Az égő ruhájú "madárijesztőket" először oltsuk el (bombákkal), s utána támadjuk őket. Az első ilyen pacák egy liftet véd, amivel végül eljutunk abba a terembe, ahol a sárkány legyőzéséhez szükséges kalapácsot őrzik. A Megaton Hammert rögtön ki is próbálhatjuk: egy követ üthetünk le a talajba, s a további út során is szobrokat kell szétvernünk, rozsdás kapcsolókat kell működtetnünk, stb. Még egy tanács: az Idő Templomból ismerős ábráknál mindig a Song of Time-ot játsszuk el.

SUBTERRANEAN LAVA DRAGON:

Volvagia

A lávasárkány érzékeny pontja az orra. Akkor kell a kalapáccsal rákoppintani, amikor kidugja a földből a fejét, és már fújt egy lángnyelvet. Pár másodpercre ekkor elájul, mire üssük tovább. Ha előbújik, nincs más dolgunk, mint menekülni – vagy megpróbál elégetni minket, vagy köveket omlaszt le a plafonról. Néhány orrbavágás után megadja magát, és Darunia is csatlakozik a Bölcsekhez.

Water Temple

A templomban a víz alatt Ruto hercegnővel találkozunk, akit Sheiknek sikerült kimentenie a jég alól. Ahogy a hercegnő tájékoztat minket: a templom vízszintjét három szinten lehet módosítani. Amerre a hercegnő felúszik, ott van a teljes leeresztés kapcsolója. Valójában nem is kapcsolók, hanem képek azok, melyek előtt Zelda dallamát kell lejátszanunk. A vízszint szabályozásával juthatunk be a különböző helyekre - mert például a víz alatt ugyebár nem lehet falakat robbantani, pedig jó néhány helyen szükségünk lesz rá. Gyakran kell használnunk a láncos kampót. A legfelső kulcsos ajtón keresztül némi logikával végül egy illúzió-terembe kerülünk, ahol a sötét alteregónkkal kell megküzdeni. Mivel szinte ugyanúgy mozog, mint mi, elég nehéz bevinni neki 8-10 találatot. Ha viszont sikerül, miénk lesz hosszabb lánc a kampóhoz. A láda mellett (amiből előkerült) láthatunk egy blokkot: ezt tüntessük el a Song of Time dallammal, és essünk le, mivel az egyik kulcsot csak így találhatjuk meg. A legfelső szinten, a hosszú lánccal húzathatjuk át magunkat a főnökhöz.

GIANT AQUATIC AMOEBA:

Morpha

Itt egy olyan jelenet következik, amilyet legutóbb az Abyss című filmben láthattunk. Mindig maradjunk a medence partján, ugyanis maga a víz a szörny. Időnként két vízcsápot lövell ki felénk: az egyikben lesz az érzékeny pontja. Rántsuk ki a lánccal ezt a magot, és miután kihúztuk a partra, csapkodjuk meg. Legkönnyebb úgy eltalálni a magot, ha messzire megyünk a csáptól és hagyjuk, hogy felénk lövellje ki magát, de persze úgy, hogy ne érjen el minket. Miután végeztünk vele, Ruto ereje is hozzáadódik a többiekéhez.

Gerudo Valley/Desert Colossus

A láncos kampónk segítségével vontassuk át magunkat a leszakadt híd fölött, és térjünk be a Gerudo tolvajok – egészen pontosan tolvajnők – erődítményébe. Minden bizonnyal elfognak minket, ám a börtönből – ismét a kampó segítségével – kiszabadulhatunk, és ügyesen lopakodva az őrök között átvizsgálhatjuk az egész erődítményt. Szabadítsuk ki a bebörtönözött ácsokat - a kulcsokat mindig a ránk támadó börtönöröktől vehetjük el. Az utolsó ács kiszabadítása után az erődítmény főnöke megdicséri a "szakmai" képzettségünket, és befogad minket Gerudonak, ami nagy-nagy megtiszteltetés egy férfi számára. Ezután nyugodtan járkálhatunk az erődben, sőt jelentkezhetünk lovas-íjász versenyre Epona nyergében. (Időközben ugyanis a kiszabadított ácsok rendbe hozzák a hidat, s így áthozhatjuk őt is.) A Gerudo Gyakorló Pálya szintén egy jópofa dolog: először kulcsokat kell gyűjtenünk, majd azokat egy zárlabirintusban használnunk. Ha elég kulcsot gyűjtünk, a labirintus végében megkapjuk a jeges nyílvesszőt (Ice Arrow).

A lényeg azonban, hogy most már megkérhetjük, hogy nyissák fel a kaput, és kimehetünk a sivatagba. Az első akadály a futóhomok, ami fölött a láncunkkal húzathatjuk át magunkat. A második kihívás a homokvihar: pontosan kövessük a zászlókat, különben visszajutunk a kiindulóponthoz. Így végül egy építményhez érünk, benne pénzzel, a tetején pedig egy láthatatlan szellemmel. Mi persze a lencsénkkel azért láthatjuk: ő lesz a továbbiakban az idegenvezetőnk. Ha követjük őt, végül a Szellemek Templomához érkezünk.

A templom közelében, két pálmafa között találhatjuk az utolsó tündérhez a bejáratot – bár csak egy repedés látszik a kőfalon, amit be kell robbantanunk. Az itt megtanulható Nayru's Love varázslattal ideiglenes erőpajzsot lehet magunk köré vonni.

Spirit Temple

Gyerekként csak az után jöhetünk ide, hogy felnőttként már megtanultuk a Requiem of Spiritet. Naboorut, a Gerudo lányt találjuk a templomban, aki az Ezüst Kesztyűt akarja éppen ellopni. Ha kérdésére azt válaszoljuk, hogy nincs semmi dolgunk, beküld minket a kesztyűért – tehát másszunk be.

Ebben a labirintusban a múmiás feladatok különösen szórakoztatóak: bizonyos szarkofágok pont velünk ellentétesen mozognak. Mindig van valami veszélyes tereptárgy (általában egy bekapcsolható tűzláng), s nekünk ezekbe kell szó szerint beirányítanunk őket. A másik frankó dolog a fények manipulálásán alapuló kapcsolók. A kapcsolókat napkorongok jelképezik, s nekünk – különböző fortélyokkal – ezekre kell ráirányítanunk a napfényt. Ki kell robbantanunk mondjuk egy falat, el kell forgatnunk egy tükröt, vagy magát a napot kell a fénybe tolnunk.

A pálya végén egy veszedelmes páncélos lovaggal kell megküzdenünk. Iszonyúak a csapásai, ám mivel lomha teremtmény, nem nehéz kicselezni. Ingerelni kell, hogy suhintson, s természetesen kitérni a csapása elől, majd mielőtt még visszaállna védekező állásba, akkor bevinni neki egy találatot. Aprólékos munka, de nem veszélyes. Így fiatalon egyébként azzal is megpróbálkozhatunk, hogy egészen közelről sorozzuk meg, ugyanis olyan magasan csapkod, hogy nem biztos, hogy eltalál minket.

Az őrzött ajtó mögül végül előkerül az Ezüst Kesztyű, amit azonban már nem áll módunkban odaadni Naboorunak, mivel időközben Ganondorf elrabolja.... Térjünk hát vissza a jövőbe, hiszen a kesztyűvel felnőttként megmozgathatjuk a súlyos köveket is.

7 évvel később:

Elsőként megérkezve semmit sem tudunk ezzel a templommal kezdeni: az egyik irányba csak egy gyerek tud bemászni a nyíláson, a másik irányt pedig egy hatalmas szikla zárja le. Amikor visszafelé indulunk, megjelenik Sheik, s megtanítja a Requiem of Spirit dalt – ezzel tehát visszatérhetünk ide gyerekként is

Az ezüst kesztyű birtokában kutassuk át a templom másik felét is. Hasonló termeket járhatunk be, mint fiatalon, s az újabb páncélos lovagot legyőzve egy pajzsra akadunk rá. Egy feltűnően fényes pajzsra. Ezzel a pajzzsal oldhatjuk meg a korábban megoldhatatlannak tűnő "napos" zárat. Az utolsó tükrös feladatnál teljesen körbe kell vezetni a fényt (átrobbantva a zavaró falakat), s így végül egy liftre vetődik a világosság, ami a templom nagytermébe visz le minket, egy gigantikus szobor elé. A fényt a szobor arcába kell tükröznünk: a leomló arc mögött vár ránk a két főgonosz, Koume és Kotake. A két boszorkány azonban még egy páncélos lovaggal is "kedveskedik", melyet legyőzve Naboorut szabadíthatjuk fel a régi átok alól.

SORCERESS SISTERS:

Twinrova

A boszorkányok a kedvenceim közé tartoznak. Először külön támadnak tűzzel és jéggel, mire nekünk mindig a másik testvérre kell visszatükrözni a támadást. Később egyesülnek, és felváltva dobálnak lángot és jeget. Nekünk arra kell törekednünk, hogy vagy az egyikkel vagy a másikkal töltsük fel a pajzsunkat, azaz vagy csak jeget, vagy csak tüzet védjünk vele. (Az ellentétes támadást kerüljük ki.) Miután a pajzs feltöltődött, kilövell belőle az energia, és ezzel pár másodpercre kiüthetjük az ikerpárt. Amikor lezuhannak, természetesen kaszaboljunk.

A győzelmünk után Nabooru is átköltözik a Szent Birodalomba.

Shadow Temple

Amikor visszatérünk a Kakariko faluba, valamiféle elemi erők szabadulnak el. Amint Sheik tájékoztat minket, a Sötét Szellem szabadult ki a lepecsételt kútból, s ezért be kell hatolnunk az Árnyak Templomába. Megtanuljuk a Nocturne of Shadow dallamot: ezzel juthatunk el a temető felső részéhez, a templom bejáratához.

A fáklyákat a Din's Fire varázslattal egyszerre kell meggyújtani, és már nyílik is az ajtó. Ebben a templomban ismét nagy hasznát vesszük az igazság lencséjének. Rögtön az első teremben az egyetlen "igaz" koponyához kell forgatni a szobrot. Itt amúgy egy újabb illúzió-labirintus vár ránk, benne pedig az egyik ládában a Hover Boots, vagyis a lebegő csizmák. Ezzel a csizmával rövid ideig gyalogolhatunk a semmin – de csak alig hosszabb távon, mintha ugranánk egy nagyot. Hátránya, hogy csúszkál a talajon. Itt már szinte semmi új feladat nem akad, leszámítva, hogy például a kőblokkokat néhol tüskék kiékelésére kell használni, és hogy újabb idegesítő tényezőként itt-ott ventillátorok taszítanak minket a mélység felé.

Amikor végre megérkezünk a hajóhoz, a fedélzeten Zelda dalát kell eljátszani, s már ott is vagyunk a főgonosz terménél. A mélység felett átkelni a nagy szobor kidöntésével lehet: nyilazzunk csak bele az előtte virágzó bomba-növényekbe. A főnök ajtajához a kulcs ott van, ahol két tüskés fal próbál összepréselni minket. Az ócska csapdát egyszerűen égessük el.

PHANTOM SHADOW BEAST:

Bongo Bongo

Ennél a főszörnynél egy óriási dob a küzdőtér, melyen maga Bongo Bongo játszik. A dobosnak először a kezeit kell lebénítanunk – de csak a dob széléről tudjuk ezt megtenni, mert különben a rezgések miatt nem tudunk célozni. Ha Bongo Bongo mindkét kezét lebénítottuk, a rusnya szörnyet a Lens of Truth-tal vehetjük szemügyre. Egyenesen a szemébe kell nyilaznunk, még mielőtt elgázolna minket. Ha lezuhant, alaposan suhintgassuk meg a kardunkkal. Ezzel a győzelmünkkel Impát sikerül kiszabadítanunk.

Ganon's Castle

A hat Bölcs felszabadítása után Rauru elmeséli nekünk, mi is történt valójában hét évvel korábban: mivel Ganondorf lelkében nem volt egyensúly, a Triforce-nak csak az Erőt szimbolizáló harmada maradt nála. A másik kettő két kiválasztotthoz került. Az egyik természetesen hősünk, akinek a kézfején a Bátorság szimbóluma látható. A Bölcsesség szimbóluma pedig annál a Sheiknél található, aki – mint kiderül – az álruhája nélkül nem más, mint Zelda hercegnő. A Hercegnő átadja nekünk a végső fegyverünket, a világosság nyilát (Light Arrow). Csakhogy amint ezt megteszi, megint rosszra fordulnak a dolgok: Ganondorf lefagyasztja, és elrabolja őt. El kell látogatnunk Ganon kastélyába (a régi királyi kastély helyén), ahol a hat bölcs egy hidat formál nekünk a lávatenger fölé.

A várban Ganon tornyát ezután hat erőpajzs védi, s mindegyikhez tartozik egy ajtó. Kezdjük a sárgával jelölt ajtóval. A rácsnál – ahol csak felül van nyílás – bombchut kell használnunk a túloldali kapcsoló aktiválásához (a nyíláson beküldve). A napkorongok elégetéséhez a tüzes nyíllal a plafonba lőve varázsolhatunk fényt. A pajzsok "gubóját" mindig a világosság nyilával lőjük keresztül. A zöld ajtó mögött csak be kell gyűjtenünk az összes kristályt – ez nem jelenthet problémát. A piros ajtónál ezzel szemben vigyázzunk: a láván lebegő platformokra a könnyű csizmával lépjünk, úgy nem süllyed le. Ide azonban csak az után kell jönnünk, hogy megvan már az aranykesztyű, hiszen csak azzal dobhatjuk odébb a hatalmas kőtömböt. Ezt a kesztyűt - csak úgy mellékesen – a lila ajtó mögötti szakadéknál találjuk egy ládában. Az ideiglenes platformokat időzítő fáklyákhoz a tüzes nyílra van szükség, és a lencsénket is megint elő kell vennünk... A kesztyűvel egyébként szabadítsuk ki a vár előtt lakó tündért is, aki hálából megduplázza az ellenálló képességünket. (A szívek burkot kapnak.) A kék jelzésű ajtó mögött jég védik az energiaforrást, ám ez sem nagy kihívás. Végül ismét a kesztyűt kell használni a citromsárga ajtó megnyitásánál. Az összes gubó szétlövése után végre beléphetünk a toronyba. Az alsóbb termekben néhány kellemetlen ellenfél vár ránk (2 gyikember, és két páncélos), de aztán már végre Ganondorf következik.

GREAT KING OF EVIL:

Ganondorf

A legnagyobb gonosszal egy jókora teremben fogunk megküzdeni. Azonnal meneküljünk az egyik sarokba, mert amíg Ganondorf közelében vagyunk, a brutális varázsló eszeveszettül csapkod, és leomlik az egész emelet – kivéve a terem közepét és a sarkokat. Miután a sarokba húzódtunk, Ganondorf energialabdákkal bombáz minket, amiket annak rendje s módja szerint üssünk vissza. Persze ő is visszapasszolja, szóval hosszú teniszpartira van kilátás. Amikor azonban melléüt, azonnal cselekedjünk, s lőjünk egy fényes nyilat a megdermedt varázslóba. Ekkor leesik a földre, mi pedig odaugorhatunk, s "megpaskolhatjuk". Néhány menet után sötét hullámokat generál: ilyenkor azonnal – még amíg koncentrál – lőjünk bele a fényes nyíllal.

Amikor már elfogy a szufla, irtózatosan dühös, amiért egy "gyerek" győzte le, s utolsó erejével megpróbálja hőseinkre omlasztani a kastélyt. Zelda mutatja nekünk az utat: őt kövessük, s csak akkor bocsátkozzunk harcba, amikor Zeldát két csontváz foglyul ejti. Nos, ha leértünk, már csak a Happy End marad hátra... Vagy mégsem? Ez a Ganondorf állati kemény fickó: feltámad poraiból, és egy szörnyeteggé alakul át.

Ganon

A szörny első dolga, hogy kiüti a kezünkből a kardunkat és egy tűzfallal zárja el a hozzá vezető utat. Ha nincs más, hát vegyük elő a kalapácsot. Fényes nyíllal tüzeljünk egyenesen a szörny szeme közé, majd mikor ezt zokon veszi, kerüljünk a háta mögé, és csapjunk rá a farkára. Néhány ilyen csapás után a tűzfal megszűnik: ekkor odaszaladhatunk a kardunkért, és bevihetjük a kegyelemdöfést...

V.Z.

METAL GEAR SOLID LEÍRÁS FOLYTATÁSA

BÖRTÖN

A börtön dél-keleti sarkában van egy létra, ahol fel tudsz mászni a szellőzőrendszerbe. Láthatod (használd a saját szemszöget), hogy alattad egy őr éppen a dolgát végzi. Később felfedezed Meryl-t, aki éppen edz, a végén pedig végre megtalálod a DARPA főnököt. Mássz le hozzá (Háromszög). A hosszú beszélgetés után kapsz egy Level 1-es kódkártyát (LV1 Card). (A továbbiakban figyeld az ajtók számozását – saját szemszöget használva. Rajtuk van, hogy milyen szintű kártya nyitja.) Kis gubanc történik, ugyanis a főnök különös módon meghal. Közben zajt hallasz, nézz ki a kukucskálón. Amikor kinyílik az ajtó, lépj ki_Hoppá! Sok idő nincs a csevegésre, mert megjelennek az őrök. Használd a pisztolyt, és figyelj, nehogy elfogyjon az energiád. Ha kell, pótold Ration-nel, és vedd fel a töltényeket is. Miután Meryl elrohan, járd végig a szobákat, és gyűjts be mindent (az ágy alól is). Végül kocogj vissza a liftbe, és menj le egy emelettel lejjebb.

FEGYVERRAKTÁR

A raktárban 6 szoba található, ezek közül a legtöbb még zárva van. Járd végig őket, és szedj fel mindent, legfontosabb a C4. Ezt a Négyzettel tudod odatapasztani valahova, majd a Körrel (sorban, ha több is van) elsütni. Néhány helyen egy kattanást hallasz a lábad alól. Ilyenkor azonnal el kell lépni, mert az ott egy csapda – leesel, egyből meghalsz! A csapdákat egyébként látod a termo-szemüveggel. (Itt később néhány szobában lesznek lézercsapdák is, ezekhez is jó.)

A lift két oldalán, a falon (saját szemszög) látsz egy "tapasztás" szerű valamit, mintha ott nem lenne bevakolva a fal. Rakj ide egy C4-et, robbants, így találsz két rejtett szobát. Van egy ugyanilyen hely a déli fal nyugati részében. Robbantsd ezt is ki, majd erre menj tovább. Ezen a folyosón is van egy berobbantható rész. Menj tovább, ekkor egy olyan járatba kerülsz, melyek két helyen tudsz robbantani. Ha a déli végében teszed, egy titkos helyre kerülsz. Most is bemehetsz ide, egy Ration van bent, meg egy automata fegyver (használj Chaff-et). Jegyezd meg ezt a helyet, mert van itt egy LVL7-es ajtó, amely mögött majd később felveheted a kamerát.

A másik robbantható kijárat az első főellenséghez visz.

REVOLVER OCELOT

Ocelot fogva tartja Baker-t. Úgy kell legyőznöd, hogy a körbe-körbe futkározás közben ne érj hozzá a zsinórokhoz. Akkor a legjobb rálőni, amikor újratölti a Coltot. A bunyó hevében előkerül a Ninja is – nem hétköznapi figura, az biztos! A haldokló Baker-től kapsz egy diszket (MO Disc), amin a Metal Gear adatai vannak, és egy LV2-es kártyát. Mivel itt már végeztél, menj vissza fel a tank-hangárba. Út közben ne felejtsd el a fegyverraktárban kinyitni az LV2 ajtót, így végre felveheted a Fa-Mas géppisztolyt. Ezt a továbbiakban – az újabb kártyák megszerzésekor – mindig tedd meg!

TANK HANGÁR

A hangár észak-keleti szobájában felveheted a Socom hangtompítóját (Socom Supressor). Így végre mindenkit hangtalanul ki tudsz végezni! (Válaszd ki a tompítót, fegyvernek a pisztolyt, így összeszerelheted őket.) Fent, az emeleten ott az első kartondoboz (bújj bele, tök jó poén), és az aknakereső (Mine Detector). De hogyan tovább?

Hívd fel Meryl-t. Meglepődik, de egy hosszabb beszélgetés után megteszi, hogy kinyitja a hangár ajtaját. Ezután egy rövid ideig várakoznod kell, majd feltárul a hatalmas ajtó. A kijáratban vigyázz, mert lézercsapdák vannak! Vedd fel a szemüveget, vagy cigizz, így átfuthatsz a lézerek alatt.

AZ UDVARON

Az udvar tele van taposóaknákkal, szedj össze egy párat. Indul befelé, ekkor előkerül az elveszettnek hitt tank, melyet Vulcan Raven vezet! Most a következőket kell tenned: át kell jutni a másik oldalra, a tankhoz. De ha közelebb mész, egyből telibe talál – cselezd ki! Menj ki a jobb oldalra, egy kicsit előre, majd hasalj le. Így kússz tovább előre, majd a hómező közepénél balra. Mivel van melletted egy dombos rész – és te e mögött lapulsz - a tank nem tud eltalálni! Juss át a bal oldalra, várd meg, amíg lő a tank, majd szalad előre az oszlophoz. Ha a tank közvetlen közelébe mész, és nem engeded, hogy eltaposson, könnyedén fel tudsz dobni néhány gránátot a géppuskáshoz. Két manus lapul benn, őket kell kibombázni. A robbanás után kirepülő őrtől elveszed az LV3-as kártyát. Most nem árt visszamenni a fegyverraktárba, és felvenni a Nikita rakétavetőt!

RAKÉTATÁROLÓ

A hómező másik oldalán van a rakétatároló bejárata (a kis ablakon be tudsz kukucskálni). Itt nem használhatsz semmilyen lőfegyvert! A terembe bejutni úgy tudsz, ha átkúszol a félig nyitva hagyott ajtó alatt. A keleti fal mellett osonj el, vigyázva a kamerára. Menj fel a lépcsőn, a fenti kamerát a csali-gránáttal zavarhatod meg. Várd meg, amíg eltűnik az őr, majd szállj be a liftbe. A B2-es emeletre menj le.

BÁZIS B2

A belső folyosóra lépve azt tapasztalod, hogy mérgező gáz lep el a helyet. Ha visszalépsz, egy gép elszívja a gázt. Továbbjutni nem tudsz, hiszen a padló elektromos árammal van védve. Láthatd, hogy az a masina a ludas, amely a másik helyiségben van. De mit lehet itt tenni? Állj a padló szélére, és lőj ki egy távirányítós Nikita rakétát. Vezesd végig dél felé – használhatod a saját nézetet is – majd nyugatra, végül északnak, át a termen (vigyázz, hogy le ne lőjék a fegyverek). A belső szobában van az áramfejlesztő generátor, ezt robbantsd fel vele. Rohanj végig a folyosón, de a harmadik ajtó mögül mindenképpen vedd fel a gázmaszkot (Gas Mask). Ha ezt viseled, tovább tudsz a gázos helyeken keresgélni. A folyosó végénél, az elágazásban keletre fordulj, és menj ki az ajtón át.

Továbbmenve borzalmas látvány fogad. Hullák mindenütt, brutálisan kivégezve. És a folyosó végén végre meglátod őt, a Ninját. Menj utána a terembe, és készülj fel a legrosszabbra!

NINJA

Miután láttad, hogy Otacon (Hal Emmerich) "elereszti" magát a félelemtől, meg kell küzdened a cyborg ninjával. Azt javaslom, hogy csak ütéseket-rúgásokat alkalmazz, de van, aki csali-gránátokkal és lövésekkel próbálkozik. A ninja egyre furfangosabb módszereket vet be (láthatatlanná is válik), és végül kék energiamezőt ereszt maga köré. Ilyenkor a legnehezebb megütni, mert nagyon oda kell figyelni az időzítésre.

Legyőzése után előbújik Otacon, akivel jól összehaverkodtok. Neked is adja LV4-es kártyáját. Ha akarsz, most visszamehetsz a gázos szobába, és begyűjtheted a szanaszét heverő cuccokat. Az egyik kis szobában van az éjszakai szemüveg (Night Vision Goggle), ezt nem árt felvenni. Most már felmehetsz a lifttel a B1-es szintre.

BÁZIS B1

Ezen a szinten van a férfi és női WC (az utóbbi előtted zárva áll, ugyi). A fiúknál jó kis mókát űzhetsz abból, ha elbújsz, és hátulról lelövöldözöd a felfázott katonákat. Bent a szobákban egy halom felszerelést találsz, például még egy kartondobozt.

A bent levő őröket ne bántsd, mert az egyikük Meryl, beöltözve! Rejtőzz el a női klotyó előtti oszlopnál, és várd meg, amíg az egyik őr bemegy – ő Meryl. Fuss be utána, így végre közelebbről is megismerkedhettek (nézd csak meg közelebbről a bájait). Meryl neked adja a PAL kártyát (a játék legfontosabb tárgya, hiszen ez indítja a Metal Gear-t), és LV5-ös kártyáját, melynek segítségével az egyik szobából felveheted a Diazepam nevű szert. Ez a mesterlövészek "drogja" – akkor kell használni, ha a távcsöves puskával való célzás közben remeg a kezed. Induljatok el az északnak vezető folyosón_Ekkor valami történik! Meryl hírtelen rosszul lesz, és a hangja is megváltozik. Nyomd csak meg a Háromszöget – mi az ördög? Ez nem lehet más, mint Psycho Mantis!

PSYCHO MANTIS

Most meg kell küzdened a játék legszuperebb szereplőjével, a "sáskával". Azt hiszem, hogy a MGS ebben a részben vonultatja fel a legtöbb egyedi ötletet, és persze meglepetést. Mantis ugyanis képes arra, hogy kiolvassa az agyad bal féltekéjét! Tudja, hogy eddig hogyan játszottál, milyen Konami programokat nyüstöltél, és azt is, hogy mit fogsz a következőkben tenni – hiszen figyeli a bal kontroller csatlakozót!

Két lehetőséged van – vagy megküzdesz vele rendesen, de akkor csak minden hatodik ütésed fog betalálni. A fegyvereket felejtsd el, Mantis mindent kivéd! A másik mód, hogy átdugod az irányítót a másik nyílásba. Vedd fel a termo-szemüveget, így láthatod, hogy Mantis éppen hol tartózkodik. Most már csak el kell pütölnöd.

Az első lépés, hogy egy kábító gránáttal leteríted Meryl-t, aki pisztolyt fog rád. Ezután jön a küzdelem, amely során Mantis két alkalommal kikapcsolja a TV-det!!!! Ne ijedj meg, ez a fekete képernyő a Hideo felirattal normális jelenség. Amikor Meryl ismét neked támad, megint használd a gránátot. A buli végén Mantis kinyit egy titkos lejárót.

BARLANG

A barlangban kövesd Meryl-t, és használd valamelyik szemüveget. (A vége felé déli irányban van egy titkos hely, ahová úgy kell bekúszni.) A labirintus legvégén, kb. az északi falnál kúszni kell, így juthatsz át a lányhoz.

ÚT AZ "A" KOMMUNIKÁCIÓS TORONYHOZ

Meryl megmutatja, hogy merre kell átmenni az aknák között. Jó fej, de hát van nekünk termo-szemüvegünk is! Egyszer csak megtörténik a katasztrófa, valaki megsebesíti és leteríti Meryl-t. Ez Sniper Wolf!

Ha eddig még nem tetted meg, most vissza kell menni a fegyverraktárba, és felvenni a PSG-1 nevű távcsöves puskát.

SNIPER WOLF

Ha nálad van a puska, hasalj le, és keresd meg az orvlövészt. Elég kis részt mutat magából, így nem lesz könnyű eltalálni. Nagyon gyorsnak kell lenned, ha remeg a kezed, használd a Diazepam-et.

Pár találat után elindulhatsz tovább. Mei Ling jelentkezik be, és felajánlja, hogy mentsd el az állást. Ezt itt mindenképpen érdemes megtenni, mert a játék fordulópontjához érkezett! A sarokban levő ajtónál tudnál kimenni, de ebben a pillanatban elkapnak. Hiába ellenfél ez a Wolf, attól függetlenül nagyon jó nő!

A KÍNZÁS

Snake, most elég nagy bajban vagy! Ocelot meg fog kínozni, amit meg kell próbálnod kibírni. Pontosabban, ez a dolog rajtad áll. Ha nem adod fel, és a Kör őrült nyomkodásával kibírod a többszöri kínzást, akkor a játék végén a jobbik megnyerést láthatod. Ha feladod, és nem bírod ki, akkor jön a kevésbé jó megnyerés.

Dönts!

Akár kibírtad, akár nem, egy cellába kerülsz. Lakótársad az igazi DARPA főnök oszladozó hullája, a felszerelésed elvették. Az erősen meghűlt őr egy idő után ismét elvisz egy kis "show"-ra. Ezt is ki kell bírnod, de fel is adhatod, ha nyuszi vagy. Ismét visszacipelnek a cellába. Ekkor egy érdekes dolog történ:k. Az őrre hírtelen rájön a hasmars. Fenekét szorítva kirohan a klotyóra, és te egyedül maradsz! Rövidesen megjelenik Otacon – egy álcázó berendezéssel – és ad egy üveg paradicsomszószt, meg egy LV6-os kártyát. Most az a legjobb, ha gyorsan bemászol az ágy alá. Amikor visszajön az őr, meglepődik, mert nem talál sehol. Kinyitja az ajtót, bejön – ekkor te ugorj ki az ágy alól, és szaladj ki. (Van még egy megoldás, ha lefekszel a földre és használod a szószt, akkor is bejön, de az körülményesebb. Sőt, ha sokat szerencsétlenkedsz, akkor egy idő után a ninja fog kiszabadítani. Látod, ennyi féle módon oldhatod meg ezt a problémát.)

Tehát ott tartottunk, hogy kiszaladtál. Legyen beállítva az LV6-os kártya, és szaladj be azon az ajtón, ahol a kínzógép van. Az őr éppen utolér, amikor_hírtelen ismét rájön a görcs! Mit is tehetne, irány a klotyó! Mekkora király ötlet! A gép mögött felveheted a felszerelést, és a sarokban levő ajtón kimehetsz.

Ha esetleg a megadást választottad, akkor a játék itt egy kicsit benehezít, Snake ugyanis MEGFÁZIK. Ez azért baj, mert néha eltüsszenti magát, amit általában meghallanak az őrök. Ezért nem árt, ha majd felveszed a gyógyszert.

Nézd meg a cuccaidat. Van közte egy időzített bomba, Ocelot ajándéka! Azonnal dobd el a bombát a Körrel! Menj ki, ez a hely már ismerős lesz. Fuss el a bázis azon részére, ahol az elektromos padló volt.

BÁZIS B1-B2

Először a B2 szintre menj, ahol ha akarod, az LV6-os kártyával felveheted a páncélt (Body Armor), amely viselésekor csökkenti a sebzést. Ha megfáztál, a B1-en találsz gyógyszert (Medicine). Most már elmehetsz oda, ahol Meryl-t lelőtték.

TORONY "A"

Irány a torony. Bent szedd fel a töltényeket, majd a sarokban a kötelet (Rope). Ebben a pillanatban megszólal a riasztó, és egy marha nehéz rész következik: fel kell jutnod az eszméletlenül magas torony tetejére. Hosszú lesz, és nagyon sok őrt kell lelőni. Itt jön jól a futás közbeni lövés!

A tetőn észreveszed a szatellit antennát, próbálj meg feljutni oda – ám ebben a pillanatban megjelenik Liquid, és szétlövi azt. Válaszd ki a kötelet, és amikor a helikopter tüzel, húzd egyszerűen csak a korlát irányába a kart. Így le tudsz ereszkedni a torony oldalán.

A lejutás nem lesz nehéz. Az X megnyomásával ereszkedhetsz, a jobb/bal irányokkal kerülheted ki a lövedékeket és a gőzkitöréseket.

Érkezés után meg ne mozdulj – a távcsővel vizsgáld meg az észak felé vezető utat. Látni fogod, hogy várnak rád. Gyere ki a kép nyugati szélébe, és onnan lőj ki néhány Nikita rakétát a katonákra. Akkor vagy jó, amikor elhallgat a zene. Indulj el előre, majd a "B" torony bejáratában vedd fel a Stinger rakétavetőt és a rakétákat.

A lift hívógombja nem működik. Mászkálj egy kicsit, majd menj le a lépcsőn. Egy helyen le van szakadva, így nem tudsz továbbjutni. Most megint fel kell menned, de a lift ajtajához érve észreveszed Otacont. Rövid beszélgetés után szabad az út felfelé. Vigyázz, mert a fordulókban automata fegyverek vannak, melyeket a csali-gránátokkal tudsz hatástalanítani. A tetőhöz érve szedj össze mindent, majd mássz ki a tetőre.

LIQUID SNAKE

Ebbn a pillanatban megtámad Liquid, méghozzá egy Hind helikopterrel. Az lesz a feladatod, hogy a tetőn levő konténer(?) körül rejtőzködve, a Stinger rakétákkal jó párszor eltaláld őt. A dolog nem nehéz, csak türelmesnek kell lenni. A Stinger-rel be kell fogni a helikoptert, és célra is kell tartani! Amikor Liquid egy csokor rakétát lő ki rád, rejtőzz el annak az épületnek a dél-nyugati sarkában, amelyen keresztül feljöttél a tetőre (tehát a bal alsó sarok és a korlát találkozásánál).

Otacon hívni fog, hogy rendbe rakta a felvonót. Menj le a liftig (kamerák!), majd szállj be. Persze nem sejted, hogy néhány katona rejtőzött el a liftben álcázó berendezést használva. Meg kell küzdened velük. Leérkezés után menj végig a folyosón, ki a szabadba, egyenesen előre a hóban.

SNIPER WOLF

Ebben a pillanatban valaki rád lő – ismét Sniper Wolf az. Most végleg leszámolhatsz vele. Lovagias megoldás a PSG-1 alkalmazása, de az alattomos játékosok más megoldást is találhatnak_

Siker esetén egy tényleg gyönyörű és megindító rész következik. Olyan jelenetet fogsz látni, olyan zenével, amit még soha. Most ha akarod, körbejárhatod a területet, és felszedhetsz mindent a szobákból. Az egyikben van egy lefelé vezető lépcső, hagyd ezt utoljára...

VÉGE AZ ELSŐ CD-NEK

AZ OLVASZTÓ ÜZEM

Az üzemben nyírd ki az őrt, majd a nyugati falon a falhoz lapulva evickélj át északi irányba a keskeny peremen. Amikor közelít a daru, guggolj le! Egyértelmű út vezet lefelé. A kijárati ajtóval szemben van egy kis bebújó, ez itt a "gőzös szoba". Ide később még el kell jönnöd! Továbbmenve egy liftet találsz – légy óvatos, vár egy-két meglepetés! A liftet a kezelőpanelhez állva tudod elindítani.

Persze ismét rád törnek az őrök. A géppuskával könnyedén elintézheted őket.

BELSŐ BÁZIS B1

A belső bázisra érkeztél, amely taposóaknákkal és automata fegyverekkel van védve. Menj el a másik felvonóhoz, és indulj el vele lefelé. Egy csomó madár kerül elő – ez már Vulcan Raven területe!

VULCAN RAVEN

A bázis ezen része teljesen le van fagyva. A nagy terembe lépve szembetalálkozol Raven-nel. őt vagy taposóaknák elhelyezésével, vagy a konténerekre tapasztott C4-gyel tudod kinyírni. Ez a játék egyik legszórakoztatóbb része, mert tényleg agyon lehet szívatni ezt a szerencsétlen medvét. Halála nemes, és meglepő lesz. Az LV7-es kártya végre a tiéd. Most már minden ajtó nyitva áll előtted!

ÚTBAN METAL GEAR REX-HEZ

A folyosón csapdák és egy csomó kamera próbál megállítani. A csali-gránátot ezek sem állhatják.

METAL GEAR

Végre, megérkeztél! Itt áll előtted a gyilkos, a szuperfegyver. Gondoltad volna, hogy ekkora? A keleti részénél van egy létra felfelé, mássz hát fel, egyre csak fel. Út közben elég sok muníciót találsz. Amikor a fejéhez érsz, ide is menj fel, majd a másik oldalon le. Haladj tovább a folyosón, amíg el nem érsz az irányító szobához. Itt végre hallasz a Foxdie nevű szerről, amely kinyírta Octopust és Bakert! Persze megtörténik a baj: Ocelot észrevesz téged, és kilövi a kezedből a PAL kártyát. Megjelenik egy pár őr, szerintem fogd menekülőre a dolgot. Le kell menned, egésze Rex lábához, ahol a csatornában, a jeges vízben kell keresgélned. Mászkálj körbe-körbe, amíg rá nem akadsz a PAL kártyára (láthatatlan). Vigyázz, mert van ott egy időzített bomba is, amit ha véletlenül felveszel, azonnal dobj el!

Most mássz vissza a szobába, a kamerát "csalizd" ki. Ha megnézed a kártyát, sárga színű jel van rajta. Vedd magadhoz, és menj oda a megfelelő színű (a monitort nézd) számítógéphez. Oké, egy megvan – de hol a másik kettő? Most jön a trükk – át kell színezni az időközben visszakapott kártyát! Menj el tehát abba a terembe, ahol legyőzted Raven-t. Állítsd be a kártyát, és várakozz kb.3 percig, ekkor elkékül. Most irány vissza az irányítószobába, ahol illeszd be a kék kártyát a megfelelő helyre.

Oké, jön a harmadik, a piros. Most el kell menned abba a szobába, ahol a gőz volt (az olvasztónál van). Itt is várj egy ideig, majd a bepirult kártyát használd a már ismert módon. És most ugrik a majom a vízbe! Snake egyik ámulatból a másikba esik, a szobát mg elárasztják gázzal. Vedd fel a maszkot, majd hívd fel Otacon-t, aki rövidesen kinyitja az ajtót. Amikor kimész, Liquid vár_

METAL GEAR LEGYŐZÉSE

Metal Gear Rex leverése irtó nehéz feladat. Mindenekelőtt próbálj meg minél több Ration-t félretenni, mert még szükséged lesz rá később! Először a vállán levő radarokat kell kilőni Stinger-rel. Miután levetted az energiáját, izgalmas dolog történik – megjelenik a Ninja, azaz Gray Fox. Komoly csata kezdődik, melynek végén sajnos újdonsült barátunk elvérzik. Most az lesz a feladat, hogy a robot lábai között szambázva a Stinger-rel többször eltaláljuk a pilótafülkét. Ha ez kész, hosszú-hosszú mese következik – ennek végén jön a két szuperkatona, Solid és Liquid párharca. Vigyázz, hogy ne ess le Rex tetejéről! Amikor Liquid neked szalad, próbálj meg kitérni. De most jön a lényeg: ha kibírtad Ocelot kínzását, Meryl még élni fog. Ha nem, a lány sajnos halott!

A MENEKÜLÉS

Snake és Meryl (vagy Otacon, a döntésedtől függően) elkötnek egy dzsipet. Meryl (Otacon) megpróbálja beindítani, neked addig le kell verned pár katonát. Amikor szól a társad, ugorj fel! Ez már tényleg az utolsó megpróbáltatás – két ellenőrző pontot kell szétlőnöd, hogy továbbmehess. Ez a rész annyira komolyan van megoldva, annyira látványos, hogy egy külön játéknak is beillene.

Végül ismét megjelenik Liquid Snake. Jó ideig kell lőnöd, amíg egyszer csak meglátjátok az alagút végét...

Most már hátradőlhetsz. Mi a véleményed – láttál már ehhez hasonlót? Szerinted is ez a legjobb játék? Csak egy kicsit rövid, nem? Hiába, ha egy program ennyire tökéletesen ki van dolgozva...Mindamellett aminek benne kellett lenni, az a Metal Gear Solid-ban benne volt. Itt az idő, hogy újra nekikezdj, és megnézd a másik megnyerést is. Ja, és még ott van a harmadik nekifutás is!

Martin

Autóversenyekből szerencsére elég bőséges a PlayStation választék, és ami még nagyobb szerencse: ez a választék egyre magasabb színvonalat üt meg. A Rally Crossnak már az első része is emlékezetes alkotás volt (nekem mindig is jobban tetszett, mint a "kortársa", a V-Rally), de most a folytatás még annál is sokkal színvonalasabb. Az off-road versenyeknél számomra mindig az a legfőbb szempont, hogy a terep egyenetlenségeivel az autó mennyire van tökéletes kölcsönhatásban. Az abroncs és a rugózás élethűen kövesse a bukkanókat, s ennek megfelelően hassanak a fizika törvényei az irányíthatóságra: a Rally Cross mindezeknek az elvárásoknak rendben megfelelt. (Csak az irreálisan nagy ugratókat tartottam egy kicsit túlzásnak.) A nyílt terep kidolgozása lehet ugyan, hogy nem volt olyan szép, mint a V-Rallyban, mégis nekem inkább "ő" volt a kedvencem.

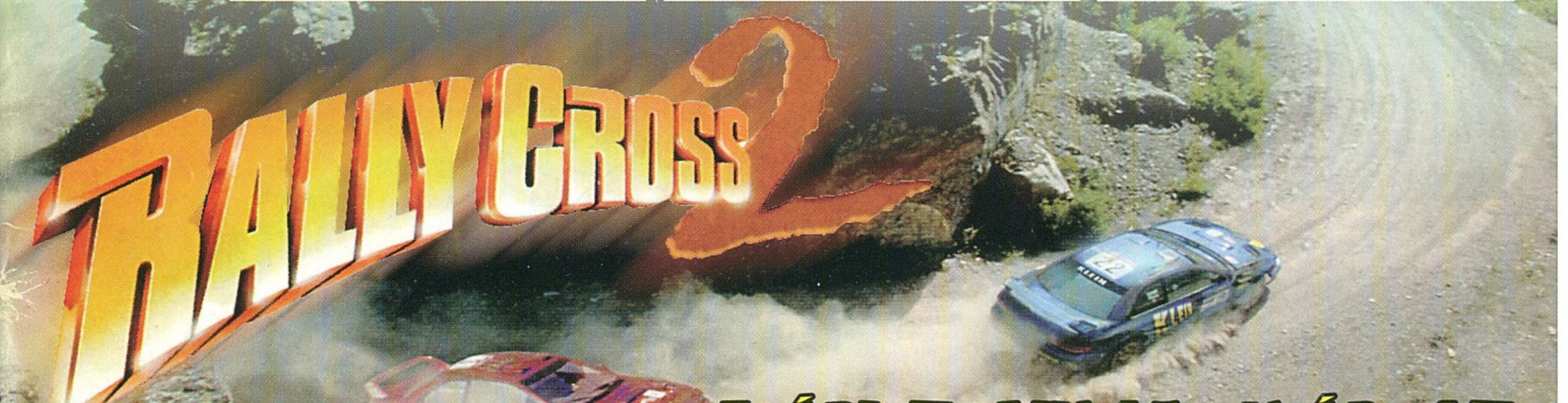
A második rész azonnal belopta magát a szívembe, ugyanis rengeteget csiszoltak a külsőségeken. Már az első pálya is rendkívüli, ahol egy építési terület szolgáltatja a díszleteket. A saras terepen például egy teherautót kell kerülgetnünk, amibe egy kotró hajó hányja a sódert, egy másik teherautót pedig klasszul átugrathatunk – amennyiben az egyik földhányásra felhajtunk. A pályák sokkal pofásabbak, mint az elődben, és a helyszínek megválasztása is igen jó ízlésre vall. A maradék hét pályáról csak annyit ízelítőül, hogy van ahol vasúti vágányok és tehervagonok között zajlik a verseny, az egyik verseny helyszíne egy vidéki leszállópálya, és persze a bajnokság során részünk lesz melegben és fagyban egyaránt.

Nem tudom ki hogy van vele, de én azt szeretem, ha egy autó kiszámíthatóan viselkedik: ezért is tetszik a Rally Cross 2. Ha netán borulunk, magunkon kívül sosem hibáztathatunk mást. A nagyon klassz rugózású kocsik jól bírják a terepet, és frankón rá lehet érezni, mi az a határ, ameddig el lehet velük menni. Pusztán gyakorlás kérdése az egész: ahogy a valóságban, itt is ki kell tapasztalni a pályákat. Ha pedig már tudjuk, mely bukkanókra nem szabad rámenni, hogy egy-egy kanyart milyen íven érdemes venni, akkor aztán nemigen vehetik el tőlünk a győzelmet. A pályák begyakorlása mellesleg azért is fontos, mert több olyan helyszín is akad, ahol van egy-egy elágazás, és csakis a "terepszemlén" győződhetünk meg róla, melyik a rövidebb út.









VÁRI ZOLINAK MÁR AZ ELSŐ RÉSZ IS TETSZETT!







A kiválasztott pálya begyakorlására két mód is akad: a végtelenített Practice, és az öt körös Time Trial. Ha ellenfeleket akarunk, választhatunk egyszeri futamot is (Single Race). Ennek az érdekessége, hogy a normális, négy résztvevős versenyeken kívül két merőben más fajta dolgot is kipróbálhatunk. Az ún. headon módnál párbajt vívhatunk: csupán egyetlen riválisunk lesz, de az velünk szemben fog közlekedni. (Az ellenfél egyébként egy másik játékos is lehet.) A suicide mód még durvább: ott három kocsi ellen fogunk "párbajozni". Három nehézségi szint választható, de ez persze inkább csak a bajnokságnál lényeges. Először csakis a legkönnyebb fokozaton játszhatunk bajnokságot (Season), ami három pályát és három választható kocsit jelent. Mondanom sem kell, hogy a többi pálya és mind a tíz kocsi majd akkor "nyílik meg", ha megnyerjük a különböző nehézségű bajnokságokat. A kezdő szezon hat futamból áll (a pályák fordított módjával együtt), a veterán szint viszont már kilencből... A bajnokság aktuális állását szerencsére a futamok között mindig el lehet menteni.





De akár bajnokságot indítunk akár egyszeri versenyt, fontos, hogy jól felkészítsük az autónkat. No nem a színének a meghatározására gondolok, hanem a setup menüpontra, ahol az autónk leglényegesebb beállításait találjuk. Először nem tulajdonítottam nagy figyelmet ennek a pontnak, de miután azt tapasztaltam, hogy az előttem haladó például mindig jobban veszi a kanyarokat, kénytelen voltam az adott pályához változtatni a kormányzás érzékenységén. Tapasztalataim szerint mindegyik pályához más beállítások szükségesek: az univerzális gumi például nem mindenhol a legjobb – az esős pályához én inkább az off roadot ajánlom.

Az értékelésre rátérve a Rally Cross 2-ben tehát mind a terep, mind az autók sokkal életszerűbbek. A való életből kiollózott tájakon szépen fénylenek a kocsik, mindig tükröződik rajtuk, aminek kell, s miközben iszonyúan koszoljuk, strapáljuk a gépeket, még a közönség is biztat minket a nagyobb tempóra. Nagyon élethű az élmény (van természetesen visszajátszás is), ám az irányítás tekintetében mégis inkább egy arcade versenyről kell beszélnünk. A kiegyenlítettebb és pergőbb verseny érdekében például csal a gép. A be nem vett kanyaroknál alaposan "letompítja" az ütközést, és az autót általában a kellő irányba engedi tovább. Ezen kívül a baleset után is segít nekünk: mindig felzárkózhatunk a többiekhez – szakkifejezéssel élve a "slow car boost" is be van építve. A kocsi visszaborítása is most sokkal egyszerűbb: ezúttal nem kell ide-oda hintáztatni a fejreállt járgányt – elég csupán egy-egy lökés az L2-vel, vagy az R2-vel. Nekem persze ezek a vonások nem voltak ellenemre, a játékmenettel kapcsolatban csak egy apró hülyeség piszkálta a csőrömet: nem tudom minek kellett restart opciót (a pause menüben) deaktiválni a bajnokság esetén. Az egyszeri játékos így is, úgy is újraindítja a futamot, ha már nagyon elrontotta, csak így az állás visszatöltése egy bosszantóan hosszadalmas procedúra.

De hogy egy kellemes dologgal fejezzem be: a Rally Cross 2-ben azokról sem feledkeztek meg, akik a pályatervezésben akarnak jeleskedni. A track editor opcióval egy 8x8 egységes "táblára" pakolgathatjuk az egyeneseket és a kanyarokat, s az egészet kombinálhatjuk bukkanókkal, pocsolyákkal, meg még jó néhány terepakadállyal. Igen egyszerű ez a pályaszerkesztő, és a vele szerkesztett pályák is egyszerűek, de legalább 20 pályát kimenthetünk egyetlen memóriablokkba.

V.Z.

RALLY CROSS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-8 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER
LINK KÁBEL

✓ TÁVOLRÓL SEM SZOKVÁNYOS HELYSZÍNEK
× MIÉRT NINCS ÚJRAINDÍTÁS A BAJNOKSÁGNÁL

90%

MASTER OF MONSTERS

APA LETTEM, SZÖRN

Ha stratégiai játékok kerülnek szóba, mindenki a "real-time", azaz a valós idejű játékokra gondol. Pedig van egy másik fajtája is ennek a stílusnak, ami van olyan jó, sőt, talán még jobb is – ez pedig a táblás stratégiai játék. Jó pár évvel ezelőtt, amikor még azt sem tudtuk, mi az a real-time, a 16 bites konzolokra több ilyen játék jelent meg. PSX-en ez a stílus sajnos nemigen képviseltette magát (legalábbis itt Európában nem, mert Japánban jelentek meg ilyen játékok), így most külön öröm számomra, hogy végre egy ilyen program is kijött kedvenc konzolomra.

GAIA FELTŰNÉSE

A Master of Monsters: Discipes of Gaia egy ilyen, táblás stratégiai játék. Ez azt jelenti, hogy a térkép képzeletbeli hatszögekre van felosztva, és azon kell katonáinkkal lépkedni. A Master of Monsters tulajdonképpen nem egy mai játék. Ezalatt azt értem, hogy egy sorozat részének tekinthető. Az előző részek még Sega Genesis-re, azaz MegaDrive-ra jelentek meg. Sajnos mi, Európai játékosok erről lemaradtunk, mivel ezek a játékok csak Japánban illetve Amerikában jelentek meg. A játék egy fantasy világban játszódik. A történet szerint a gonosz isten, Gaia átjött a túlvilágról, és pusztulással fenyegeti a Földet. Hatalmas szörnyseregeket idézett meg, városok és falvak ezreit pusztította el. A főszereplő egy fiatal fiú, Iros, akinek egész családját megölték Gaia szörnyei, így megfogadja, hogy ha elég ereje lesz, szembeszáll Gaia-val. Ahogy ezt kimondja, egy kis tündér(?) jelenik meg előtte és átnyújt neki egy nyakláncot. Gaia ugyanis létrehozott hat karaktert, akik megtörhetik az erejét. Ezzel a nyakláncczal elő lehet hívni az egyiket, és el lehet pusztítani Gaia-t és a seregét.



HOGYAN KÉPEZZÜNK KI HADSEREGET?

Miután lement a szép Manga stílusú intro, négyféle lehetőség áll előttünk. Az Options-nél a szokásos beállításokat tehetjük meg, úgyhogy ezzel nem is foglalkozok. A Story Mode-nál kezdhetjük a történetes módot. A Map Mode csak egyszerű szabad játékot takar, ilyenkor választhatunk térképet, és azon kell teljesen szabadon harcolni. A VS Mode a többjátékos módot jelenti, ugyanis a játékot akár játszhatjuk négyen is. Itt választhatunk térképet is. Mindegyik térképhez oda van írva, hogy hány játékos játszhat rajta és, hogy melyik karaktert irányíthatja. Sokkal jobb lett volna, hogy ha mi választhatunk magunknak karaktert. Nagy hibája még ennek módnak, hogy ellentétben a többivel ugyanazokat a szörnyeket illetve katonákat gyárthatja mindegyik játékos. Szerintem ésszerűbb lett volna – hasonlóan a többi módnál –, hogy ha más-más egységeket húzhatna fel mindegyik játékos. Ezenkívül vannak olyan térképek is, amelyek mellett két betű (VS) áll, ezeken a térképeken a másik két módban elmentett seregünket tölthetjük be. Így összemérhetjük erőnket egy haverral, és kiderülhet, melyikünk képzett ki jobb sereget. A Story és a Map mód választása után szelektálhatunk a már említett hat karakter közül. Ezek a karakterek név szerint a következők: Necromancer, Summoner, Warlock, Justice, Fortuner, Shadow Master. Mindegyik karakter teljesen különbözik egymástól, több dologban is. Egyrészt játék közben másképp alakul velük a történet. Ezenkívül tulajdonságaik is különböznek, míg például az egyiknek a fizikai ereje a nagy, addig a másik a varázslataival büszkélkedhet. A legfontosabb dolog azonban, hogy mindegyikükkel más-más katonát, vagy ahogy a játék nevezi "szörnyet" idézhetünk meg. Általában nem teljesen más szörnyeket, de azért vannak eltérések. Ezek a "szörnyek" a fantasy világ főszereplői. Aki ismeri ezt a környezetet, máris tudhatja, miről van szó. A játékban a fantasy világ szinte összes szereplője feltűnik, olyanok is, akiket eddig még egy játékban sem láthatunk. Van itt a sima katonától kezdve a harcias amazonon át a legkülönbféle nyilas elfeken keresztül (Elf, Elf Lord, Dark Elf) a trollokig minden, ami csak ebben a világban előfordulhat. Van boszorkány, angyal, a legkülönbféle sárkányok, démonok, varázslók, hidrák, óriások, unicorn, barbár, gremlin, goblin, gólem, küklopsz, és még kitudja hányféle különleges lény. Komolyan mondom, hogy ha az összes "szörnyet" fel akarnám sorolni, ami a játékban található, hamar betelne a két oldal. Azt hiszem, hogy a fenti kis felsorolás után a fantasy világ rajongói már most elcsöppentek, hiszen PlayStation-re efféle játék még nem volt, pláne nem olyan, amelyben ilyen rengeteg lény lenne.



KEZELÉS

Miután megvan, hogy kit akarunk irányítani, egy térképre kerülünk. Mint már említettem a játéktér képzeletbeli hatszögekre van felosztva. Ezen láthatjuk a választott emberünket. Ha rávisszük a nyilat és X-et nyomunk, máris láthatjuk, hogy hova léphetünk, ezek a helyek besötétülnek. A térképen vannak különböző természetes akadályok, mint például erdők, folyok, hegyek stb., ezek lassítják embereinket, tehát nem léphetünk át rajtuk egyszerűen. A folyóknál például még az is meg van határozva, hogy mély vízbe nem állhatunk (sötét színű), csak sekélybe. Ezek az akadályok nem csak lassítanak, de harcnál is nagy szerepük van. Például ha egy hegyen vagy erdőben állunk, és síkságról támadnak minket, akkor nekünk lesz valamivel nagyobb esélyünk a győzelemre. Persze ez fordítva is igaz. A legfontosabb dolog, amit a játéktéren találhatunk, a varázslótornyok. Ezeket a tornyokat kell elfoglalni (egyszerűen csak rá kell állni arra a mezőre, amin a torony van), hogy "szörnyeket" idézhessünk meg. Ugyanis minden egyes torony elfoglalása után növekszik az úgynevezett "Ruling Power", azaz a "Megidézési Erő". Erre az erőre lesz szükségünk, hogy "szörnyeket" idézhessünk. Természetesen a tornyokból is többféle létezik. Vannak még különféle falak meg kastélyok is, ezek védekezésnél jók. Ha "szörnyet" akarunk készíteni, akkor vigyük a főemberünket egy toronyba. Ezek után nyomjunk rá emberünkre az X-szel, és válasszuk ki a Summon parancsot. Ilyenkor hat helyre (magunk mellé) telepíthetünk egységeket. Miután kiválasztottuk, hogy hova rakjunk katonánkat, már csak azt kell eldönteni, hogy "mit" akarunk lerakni. Mindegyik "szörny" más-más tulajdonsággal rendelkezik. Oldalt láthatjuk, hogy a kiválasztható lény hányas szinten áll (LV), mennyi kell még a szintlépéshez (EX), mekkora az energiája (HP), a varázs ereje (MP) (mindkettőnél a meglévő és a max. értéket láthatjuk), mennyit fogyaszt a Megidézési Erőnkből (INT), és végül milyen gyors (AG). A jobb felső sarokban láthatjuk a Megidézési Erőnk nagyságát. Miután megvan a kiválasztott "szörny", a következő körben léphetünk is vele. Ha egy karakterrel már léptünk, egy E betű jelenik meg mellette. Ha megvan a sereg azt kell eldönteni, hogy hova akarunk lépni. Miután ez is megvan, nem árt, ha megkezdjük a tornyok elfoglalását és az ellenfél támadását.



Nos az ellenfelet csak akkor tudjuk támadni, ha közvetlen a közelében állunk, azaz a mező, amin elhelyezkedünk szomszédos az ellenfelünk mezőjével. Ha szörnnyel támadunk a helyzet egyszerű – a nyíl automatikusan rá áll a támadható ellenfélre. Ha a fő emberünkkel megyünk, ki kell választani az Attack parancsot, ezután lépni a Move-val lehet. Szóval válasszuk ki, hogy kit akarunk megtámadni. Na, most itt "szörnyünktől" függően több lehetőségünk is van. Meghatározhatjuk ugyanis, hogy mivel akarunk





támadni és láthatjuk, hogy az a támadási típus milyen ellentámadással fog párosulni, Magyarul, ha megtámadunk valakit, mivel fog visszatámadni. Itt egyszerűen csak párokba vannak szedve a dolgok, tehát MAJDNEM minden támadáshoz tartozik egy ellentámadás. Ha tudjuk, hogy az adott csapás nem fogja elpusztítani az ellenfelet, érdemes olyan támadással piszkálni, amire nem tud válaszolni (a gép is ezt csinálja), mivel előfordulhat, hogy nem találjuk el az illetőt, ő viszont eltalál minket, így összességében mi járunk rosszul. Még mielőtt kiválasztanánk, mivel is akarunk támadni, nem árt tudni



néhány apróságot. Amikor támadó fegyvert, illetve módot választunk, az első, amit láthatunk az a fegyver, illetve támadás neve. Emellett látható, hogy mekkorát fog sebezni a csapás, illetve, hogy hányszor használja az adott támadást karakterünk. Az utolsó dolog a %, ez azt határozza meg, hogy mekkora az esélye annak,



hogy eltaláljuk az ellenfelet. Ez az érték minden harc után egy kicsivel csökken. Hogy éppen hol tart, azt harc közben az energiacsíkunk feletti sávban láthatjuk. Ezt feltölteni úgy lehet, ha szintet lépünk. Egyébként, ha beállunk egy varázslótoronyba és pár körön keresztül nem harcolunk (csak itt pihenünk), akkor HP-nk is feltöltődik. Minden megölt elle nfél után tapasztalati pon-



tot kapunk (EXP). A százas értékek elérése után szintet léphetünk, és ezzel növelhetjük tulajdonságainkat. Egy bizonyos szint elérése után a gép felkínálja a lehetőséget arra, hogy "átalakítsuk" emberünket. Ez azt jelenti, hogy ilyenkor erősebbé és gyorsabbá válik, valamint többet tud lépni, és persze kinézete is jelentősen megváltozik. Így például az egyszerű katonából (Soldier) egy idő után harcost, sőt lovagot is kreálhatunk. Általában mindig két lehetőséget kínál fel a gép, a katona esetében lehetünk akár paplovagok és kardosok is. Képzeljétek csak el, hogy a katonánál csak itt helyből négy féle átalakítást tudok mon-



dani, és korántsem biztos, hogy ez az összes. Ehhez hozzá lehet venni, hogy szinte valamennyi "szörnyet" át lehet alakítani a megfelelő szint elérésével! Ha győzünk a csatatéren (meg kell ölni az ellenfél fő emberét, ha a miénket ölik meg, nekünk is végünk van), lehetőségünk van átvinni a következő csatába az embereinket. Előhívni őket a Call paranccsal lehet. Csak az a szemétség, hogy ezt az újrahívást a játék megint leszámolja a Megidézési Erőnkből. Ilyenkor, ha győzünk, elmenthetjük seregeinket, ezt aztán előhívhatjuk a többjátékos módban. Egyébként a feleslegessé vált embereket fel is számolhatjuk, csak nyomjuk rájuk X-szel a csata végén.

VARÁZSLÁS

Természetesen varázsolhatunk is, a Spell pont alatt találhatjuk a mágiákat. Ezeket tetszőleges távolságokra használhatjuk. Van még egy parancs, amit a fő emberünknél használhatunk, ez pedig az Item. A tornyok elfoglalása után néha tárgyakat is kaphatunk. Ezek lehetnek HP-MP növelők (van,



ami a meglévőt, van, ami a maximum értéket tölti), fegyverek, pajzsok (ezeket fel kell rakni embereinkre), de én már találtam olyat is, ami a kiválasztott emberem szintjét megemelte tízzel. Az irányítással kapcsolatban van még két gomb. A Körrel egy képernyőt hozhatunk elő. Itt menthetünk/tölthetünk állást. Az Ability Graph-nál nézhetünk és olvashatunk "szörnyeinkről", megnézhetünk különféle adatokat fegyverekről, pajzsokról, varázslatokról, és a különféle természeti akadályokról, valamint a tornyokról. Az Enviroment-nél az Optons-ba jutunk, ahol a szokásos dolgokat állíthatjuk be. A Négyzettel a térképen gyorsabban mozoghatunk. Ha mindennel végeztünk, a Select-tel adhatjuk át az ellenfélnek a kezdeményezést.

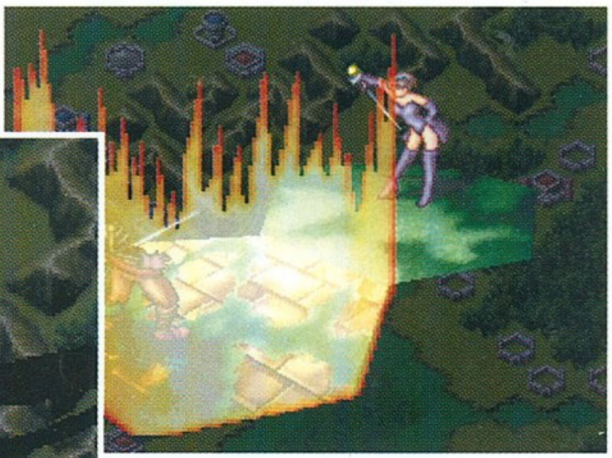


TIPPEK ÉS ÉRTÉKELÉS

Mindig foglaljuk el a tornyokat, főleg az ellenfeleinkét. Vizsgáljuk át a térképeket, mert titkos tornyokra is akadhatunk, nem beszélve a titkos tárgyakról. Mindig vegyünk néhány Unicorn-t vagy repülő lényt, mert ezek nagy távolságokra is képesek elmenni, így a messzebb lévő tornyokat is elfoglalhatjuk – velük ne is álljunk le harcolni. Mindig használjuk ki a domborzati adottságokat. Néhány küldetésnél egyszerűen kamikaze módon kell támadni az ellenfelünk fő emberét, mivel túlerőben van. Mindig harcoljunk a vezérünkkel is, mert ha nem gyűjtünk vele is tapasztalati pontot, akkor nem fejlődik, és lemarad (később ez végzetes lehet). Azokat az egységeket, melyek nagyon le vannak sérülve és gyengék számoljuk fel, és ne felejtsük el, hogy seregünk max. 30 főből állhat! Általában érdemes addig harcolni, amíg mindenkit meg nem



ölünk, mivel sok tapasztalati pontot gyűjthetünk. Ideje elkezdeni az értékelést, mert fogy a hely! A játékban csak azt kifogásoltam, hogy elég egyszerű lett a grafikája. Szinte teljesen MegaDrive színvonalon maradt, és ehhez hozzájönnek az elég gyenge harci animációk. Külalakra olyan a játék, mintha nem is PlayStation-nel játszanánk. Szóval szerintem egy kicsit gyenge a grafika, nem ártott volna tökéletesíteni. A zenékről és a hangokról ugyanez mondható el, kellemesek de egyszerűek. Persze a töltési idő is lehetne rövidebb. A játszhatóság – az állítható nehézség miatt – tökéletes, az ellenfél intelligensen harcol, támad és védekezik. A játék ráadásul iszonyú hosszú, és mire mindenkivel végigvisszük, hát eltelik egy jó idő – már az első küldetés is több, mint félóráig tart. Tehát leszámítva a túlságosan is klasszikus grafikát a játékkal minden rendben van, sőt tartalmilag nehéz ennél jobbat találni, meg aztán még egy játékban sem volt ilyen sok fantasy lény.



Veres Miki

MASTER OF MONSTERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
✓ HOSSZÚ, TARTALMAS ÉS A FANTASY VILÁGBÓL ELKÉPESZTŐEN SOK SZEREPLŐ FELTŰNIK
× A GRAFIKA TÚLZOTTAN EGYSZERŰ

83%

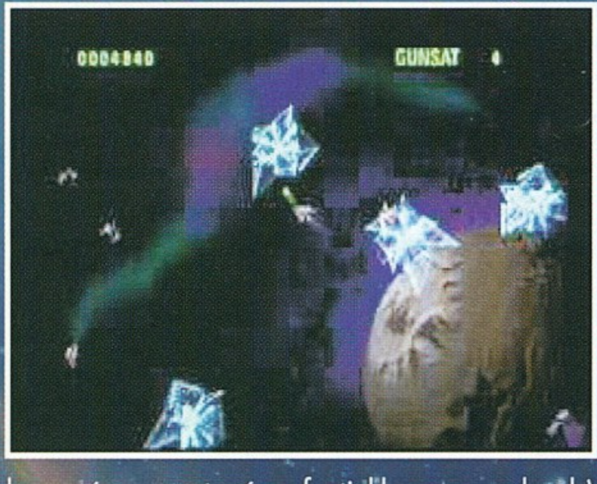
BEZZEG A MI IDŐNKBEN MÉG NEM VOLT 3D!

ASTEROIDS

A srác a kezében tartotta azt a bizonyos dolgot, amihez – persze csak átvitt értelemben – egykoron nagyon közeli szálak fűzték. Amikor réges-régen meglátta rögtön beleszeretett, és sok kellemes órát töltött el vele. Azóta eltelt egy évtized, és az az emlegetett valami ismét itt van közöttünk, immár új köntösben. A szóban forgó személy egy bizonyos Martin, a szóban forgó dolog pedig nem egy női testrész, sem nem egy kábítószeres zacskó, sőt nem is egy alkoholos üvegcse volt, hanem egy játéktermi játék: az Asteroids. Azóta megváltozott a világ. A számítógépek óriási fejlődése mellett sajnos olyan káros dolgok is feltűntek, mint a drogok, vagy az alkohol, de én azt mondom, hogy a másik oldal sokkal érdekesebb (a bizonyos női testrész után persze...). *(Álljon meg a menet! Én nem vagyok se narkós, se piás, inkább a Peti kaphatott be valamit, hogy ilyeneket beszél... Matin)*

Szóval 1998-ban jött meg az Activision űrhajós játéka PlayStation-re, és nemhiába remegett a keze Martinnak, amikor odaadta a kezembe a CD-t. Belekezdett egy mesébe arról, hogy milyen jót is játszott vele még anno, s akkor nekem is beugrott... Igen, igen, arról a 2D-s vektorgrafikás játékról van szó, amiben egy pöttöm kis űrhajót látunk a képen, és vele foroghatunk teljes 360 fokban. Azonban ha kimegyünk a kép bármelyik szélén, akkor az ellenkező oldalon újra bejövünk. Így van ez a lövéssel és a különböző tereptárgyakkal is. Épp ezeken a gondolatokon merengtem, amikor behelyeztem a korongot a gépbe és vártam, hogy mit tud felmutatni. Aztán elkezdődött egy mesés utazás a hetvenes-nyolcvanas évekbe a kilencvenesek végén...

Aztán eltelt egy hét és letettem az irányítót. Huh, ez jó menet volt, dünnyögtem magamban. Akkor talán elétek tárom, mitől is jó ez a játék még most is, ennyi idő eltelte után. Amiről valójában szó van, azt már a fentiekben pedzegettem: látunk egy szép hátteret és rajta egy űrhajót. Ezt a kis járművet tudjuk az irányokkal forgatni, míg az X-szel, vagy az L1-el tudunk gyorsítani. Amíg nyomjuk a gombot, a hajó addig megy. Miután elengedtük egyből megállni ugyan fog, egy kicsit még sodródik, de azért kis idő múltán megállapodik. Néha nem árt, ha gyorsan meg tudunk fordulni, ekkor használjuk az L2 gombot, és máris 180 fokkal elfordulunk. Persze manőverezéssel nem igen nyerhetünk, szükségünk lesz némi fegyverzetre. Az R2 vagy Négyzet gombokkal lőhetünk, persze egyszerre csak egyet. Éppen ezért úgy van megoldva a játék, hogy egymás után gyorsan lenyomva a gombot lőhetünk öt-hat lövedéket, de amíg az ki nem megy a képből, addig újat nem. Aztán persze kezdődik minden elölről. Van még két gomb, amely védekezésre használható. Az egyik a Háromszög, ami addig véd, amíg nyomva tartod a gombot. Sajnos semmi sem tart örökké, így amint elfogy az erre szánt energiánk, védtelenek vagyunk. Ám ilyenkor szükségünk lesz a fénysebesség segítségre, ezt pedig az L1 gomb nyújtja. Megnyomásával a pálya egy véletlenszerűen választott pontjára ugrunk, ami egyik pillanatról a másikra történik, tehát egy éppen ránk zuhanó meteor elől is elszökhetünk az utolsó pillanatban (persze ez a dolog nem veszélytelen, hiszen ott is felbukkanhat egy nem várt kődarab). Oké, a kezelés ezzel majdnem kész, de egy újítás is került a játékba, ez pedig a bonusz cuccok megjelenése. Ezek a kiegészítő fegyverek, amiket a Körrel aktivizálhatunk, mindig egy színes kis flakonban fognak ellebegni a képernyőn. Mindegyik szín mást takar, és néha még életet is nyerhetünk. A mozgásokról ennyit, a játékmenetről még belefér pár szó. A képen tehát szabadon mozoghatunk, és ha bármi kilép az egyik oldalon, akkor az belép a másikon. Így vigyázni kell, hogy hol állunk, mert lehet, hogy éppen hátba talál minket egy szépséges meteor. A program 6 pályára van osztva, mindegyik 15 szintből áll. Minden rész előtt videó és szöveges rész demonstrálja a feladatunkat. Lényegében a cél a Föld felé száguldó meteorok megállítása lesz, majd az epizódok végén egy főellenség is vár ránk. A leglényegesebb azonban szerintem az az opció, ami beenged minket az Asteroids eredeti, régi Atari-s változatába! Igen-igen, ha elérünk az első 15 szint végére, megkapjuk ezt a játékot is. Megvallom őszintén, itt is eltöltöttem legalább annyi időt, mint a "normál" változattal.

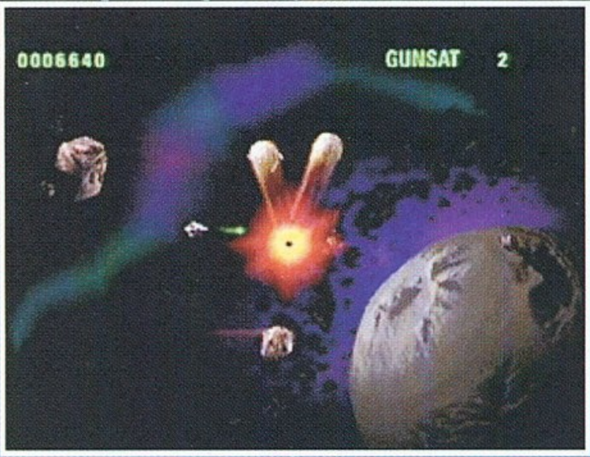




Most már aztán értékelhetünk is. Az Activision egyelőre nem az új fejlesztésekkel próbálkozik, hanem a régieket felújítva próbál hatni a vásárlókra. Ez nyugaton nagyon nagy divat, hiszen a Namco-nak is van egy egész sorozata "ősi" játékaiból, de a gazdasági helyzetre hivatkozva az kell mondjam, ez Magyarországon bukott vállalkozás. Persze az intellektuálisabb emberek megoldják a helyzetet, azaz akinek valóban kell ez program, az meg is szerzi. A játék végső százalékánál igyekeztem azért olyat adni, hogy ne is kapjon túl jót, de mégse becsüljem alá. Ez a pár kép, ami ezen az oldalon fel van tüntetve pontosan elég arra, hogy lássuk, milyen is az Asteroids valójában. Egyszerű, de nagyon jó, és egyben nehéz is, de nagyon hamar vége van. A zene sajnos nem jól szólt, különösebb említést nem érdemel. Szóval jó kis nosztalgiázáshoz éppen elég, de ez nem tarthat örökké.

Bagó Péter









ASTEROIDS

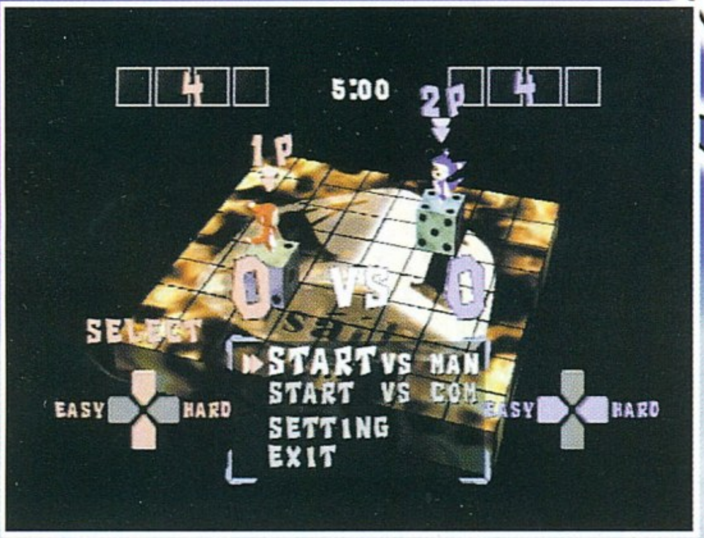
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KLASSZ ÉS EGYBEN JÓ LETT EZ A FELDOLGOZÁS
× AZ A 76 PÁLYA NEM IS OLYAN SOK

75%

"Alea jacta est", azaz a kocka el van vetve, monda Julius Cesar anno. Bizony ez a közmondás még ma is időszerű, és még kötődik is mostani témánkhoz, a Devil Dice-hoz. Ebben a játékban ugyanis dobókockákkal kell játszani. Gondolom ebből ki is találtátok, hogy egy logikai progiról van szó, ám még mielőtt tovább lapoznátok közlöm, hogy szerintem ez az eddigi legjobb és legszínvonalasabb, ami PSX-re megjelent! Nem gondoltam volna, hogy a Kurushi után találkozni fogok még egy kockás játékkal, pláne nem olyannal, ami olyan jó, mint ez.







SZABÁLYOK

A Kurushi-ból okulva az első dolog, amit felkerestem a játékban – a nyelvválasztás után – a szabályok voltak. Ezt a Manual ponton belül a Rulesben találjuk (ajánlom, hogy nézzétek meg Ti is). Na, szóval a lényeg az, hogy adott egy 3D-s terep, amin dobókockákat találunk. Ezeket a dobókockákat kell eltüntetni. Ehhez nem kell mást tenni, mint egymás mellé rakni őket. A játékban egy kis ördögöt irányítunk, vele mozgathatjuk a dobókockákat. Ha lépünk egyet, a kocka elfordul (a bal felső sarokban lehet látni, hogy melyik irányba, melyik oldalára fog fordulni). Lehet tolni is a kockát, ha esetleg a földre kerülnénk, de ilyenkor nem forognak. A kockákat úgy tudjuk eltüntetni, hogy egymás mellé rakjuk őket, méghozzá annyit és azokat, amennyi pötty a tetejükön van. Például: ha látunk egy hármast, akkor azt úgy lehet likvidálni, hogy mellé rakunk még két hármast – ekkor három darab lesz egymás mellett és eltűnik. Ha hatos van, egymás mellé kell rakni hat vagy több hatost, ha négyest akarunk eltüntetni, négy négyest kell egymás mellé hozni, és így tovább, a kocka mind a hat oldalával. A gond az egyesekkel van. Ezeket speciális módon le-het csak eltüntetni, méghozzá úgy, hogy amikor eltűnik egy adag kocka (és éppen süllyed le), mellé kell rakni egy egyest, ekkor a pályán lévő összes egyes tetejű kocka eltűnik. A lesüllyedő kockák mellé egyébként még bármit hozzá lehet rakni, tehát ha mondjuk négy négyes éppen tűnőfélben van, akkor még rakhatunk hozzá négyeseket addig, amíg látjuk őket. Ez utóbbi egyébként rengeteg pontot ér, tehát ha lesüllyedőben van néhány kocka, mindenképpen próbáljunk melléjük rakni még néhányat. Egyébként a sorrend teljesen mindegy, ahogy egymás mellé rakjuk a kockákat, csak legyen meg annyi, amennyi kell.

A kockák a pályán folyamatosan jönnek, így előfordulhat, hogy például a gép kirakja nekünk a kellő értéket, de a kocka nem tűnik el. Ez főleg a kettes, illetve a hármasoknál fordul elő – ilyenkor eggyel forgassuk el a kockát, majd pedig forgassuk vissza, így már eltűnik. Az eltüntetett kockákért pontokat kapunk, például két kettesért négyet, három hármasért kilencet, négy négyesért tizenhatot, és így tovább. A Game Mode-nál megnézhetjük külön játékmódokra lebontva is a szabályokat. A Techniques-nál a különböző eltüntetési taktikákat tanulmányozhatjuk (érdemes átnézni). A Tips-nél az irányítást, és a különböző dobókockákat nézhetjük meg. A Credits-nél a készítők neveit találjuk. Az Options-ben a szokásos dolgokat állíthatjuk, egyedüli újdonság a Configban a Gallery, ahonnan egy képet, azaz állásunkat tölthetjük be.



A JÁTÉKMÓDOK

A játéknak összesen négyféleképpen foghatunk neki. Az első a Trial. Ezen belül az első mód az Endless. Itt csak pontokat kell gyűjteni, és egy bizonyos pontszám elérése után léphetünk tovább a következő pályára. A Time Limited egyszerű idő elleni küzdelem, azaz csak az óra ellen kell küzdeni. Az Exhibition ugyanaz, mint az Endless, csak két játékos küzdhet egymást segítve. A Battle mód a több játékos mód, itt játszhatunk egy haver ellen (VS Man), de a gép ellen is (VS Com). A Setting-nél beállíthatjuk, mennyi időnk legyen, milyen kockával játsszunk, és hogy mekkora legyen a pálya. A Wars mód a többjátékos őrület, ilyenkor öt játékos játszhat egymás ellen. Baromi jó ez a mód, a szabályok nagyjából ugyanazok, mint az előzőeknél. Akkor tudjuk sebezni a többieket, ha eltüntetjük a kockákat – méghozzá annyival, amennyit eltüntettünk. Ha hat hatost, akkor 6 ponttal, de rakhatunk még mellé, akkor akár hatszor több is lehet ebből. Ha eltüntettünk kockákat, azok olyan színűek lesznek, amilyenek vagyunk (piros), és meg lehet csinálni azt is, hogy ellopjuk az ellenfél "eltüntetését", azaz sebzését. Ezt úgy lehet megtenni, ha az eltűnő kockák mellé odarakunk még egyet, ilyenkor a többiek sebződnek (a kocka színe felveszi a miénket). Vigyázzunk, mert a gép állandóan ezt csinálja! Lehet sebezni az ellenfeleket úgy is, ha a földön vannak és rámegyünk a kockákkal. Lehet gyógyulni is, ha az egyeseket tüntetjük el az ismert módon. A végére maradt a Puzzle mód. Itt egy meghatározott mennyiségű lépésből kell ugyanazokat a kockákat kirakni. Azt, hogy mit kell kirakni, a jobb felső sarokban láthatjuk a pontszám alatt, azt pedig, hogy hány lépésből, a jobb alsóban. Az elején még egyszerű, de később jönnek a bonyolultabb pályák, nem beszélve a különféle kockákról, mert azok is változnak. Vannak fa dobókockák: ezeket a földön kell meglökni, ekkor ugyanúgy átfordulnak, mint a rendes kockák. A jégkocka már idegesítőbb: ha meglökjük, végigcsúszik a pályán. A kőkockát nem lehet a földön meglökni, csak forgatni, ha a tetején állunk. Végül van még a fémkocka, amit sehogy sem lehet megmozdítani. A feladatok tízes csoportokra vannak osztva, ha teljesítettünk egy csoportot, egy képet kapunk, amiből vissza lehet tölteni az állást (lásd. Gallery). Ez aztán az igazi logikai mód, aki megcsinálja, az előtt le a kalappal.

ÉRTÉKELÉS

A DD-ban főleg az tetszett, hogy nem egy egyszerű klón, hanem teljesen újszerű játék, eddig nem látott szabályokkal és megoldásokkal. Az eddigi logikai játékok sosem dicsekedhettek jó grafikával, ám a Devil Dice kétségtelenül a legjobb grafikával rendelkezik ebben a stílusban. A pályák, dobókockák nagyon szép színesek (a 3D miatt szinte kézzel tapinthatóak), sőt menet közben változnak is. A hangokkal minden rendben. A zenék nagyon jók, teljesen illeszkednek a játékhoz, egy-két szám kifejezetten tetszett. A játszhatóság és a hangulat tökéletes, tényleg órákig el lehet játszani ezzel a játékkal, úgyhogy teljesen megfeledkezünk a külvilágról. Én tehát azt mondom, mindenki próbálja ki ezt a játékot, mert ha nem, akkor az egyik legjobb és legszórakoztatóbb logikai anyagról marad le.



Veres Miki

DEVIL DICE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER (1-5 JÁTÉKOS)

✓ A SZABÁLYOK ÉS AZ ÖTLET NAGYON EREDETI, SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉK MÓDOK
× EGY IDŐ UTÁN EZ IS "GÉPIESSÉ" VÁLIK

90%

Rival Schools: United by Fate

Egy nap a szakközépben...

Mostanában, amikor a verekedős játékokkal szinte már tele van a padlás, nehéz újat alkotni ebben a stílusban. Rengeteg kiváló verekedős játék jelent már meg PlayStationre, ott van például a felülmúlhatatlan Tekken 3. Most már egy bunyós játéknál kell valami újítás, nem elég a régi bevált sablonokra támaszkodni. A mai játékosoknak már valami olyasmire van szükségük, amit más játékban nem találnak meg. Tudták ezt a Capcomnál is, amikor a Rival Schools fejlesztésébe kezdtek. A játék először Japánban jelent meg, de most napvilágot látott belőle az Európai verzió is. A Rival Schools lényege, hogy a hagyományos egy karakter helyett kettőt választhatunk. Hogy ennek mi az értelme – hát azt is elmondom. Harc közben minden ütésnél és rúgásnál, amit elnyomunk, és amit kapunk töltődik egy kis energia csík. Amikor ez elér egy bizonyos szintet, akkor előhívhatjuk társunkat, aki aztán többféle módon segít a harcban. Általában beszáll püfölni az ellenfelet, de az is előfordulhat, hogy az energiánkat, vagy pedig a speciális "varázsenergiánkat" tölti fel. Hogy épp mit fog tenni, az általában minden karakternél más és más. Ehhez a nagyon jó ötlethez ráadásul hozzá jön, hogy a játék nem minden napi módon, 2 CD-n jött ki. Az egyik diszken találjuk a játéktermi változatot (Arcade), míg a másikon az otthoni verziót (Evolution). A két verzió kisebb-nagyobb mértékben különbözik, ezt próbálom bemutatni.





ARCADE CD

A játéktermi és az otthoni verzió egy tekintetben mindenképpen megegyezik. Ez a történet. A játékban diák harcosokat kell irányítani, akik képviselik és meg akarják védeni iskolájukat. Miután lement a Manga intro, a verekedős játékoktól megszokottan többféle lehetőség áll rendelkezésünkre. Az 1P Game-nél kezdhetjük az új történetet. A játéktermi változatban összesen húsz szereplő közül választhatunk. Ilyenkor, ha rendesen a történet szerint akarunk haladni, akkor ugyanabból az iskolából válasszunk embert, mint amibe az első karakterünk jár. Ezt a szereplő neve alatt találjuk. Perse vannak olyan szereplők is, akiknek nincs "osztálytársuk". Sőt olyan is előfordul, hogy hiába tartoznak ugyanabba az iskolába a karakterek, mégis másképp alakul velük a történet. Ezért – legalábbis ha minden szereplőnek a rendes történetére vagyunk kíváncsiak – válasszunk egy sorban lévő embereket. A verekedős játékoknál megszokottan, ha más-más gombokkal választjuk ki az emberünket, más-más ruhája lesz. Mint már említettem, a játékban egy – csak úgy, mint a Street Fighter-ben – a bunyó közben egy energiacsík fog töltődni. Ez kell a speciális támadások előhozásához, és a társunk segítségül hívásához. A Street Fightertől eltérően azonban a speciális támadásokat nem úgy lehet előhozni, hogy az adott mozdulatot kétszer egymás után visszük be, hanem végre két külön gomb van erre a célra (L1-L2). Ezek a támadások általában őrületesen hosszú kombók (ajánlom figyelmetekbe például Hyo második kombóját, ami egy 25-ös ütéssorozat), de lehetnek különböző tűz és energialabdák is. A társunkat a Négyzet és az X együttes lenyomásával hívhatjuk elő, de csak akkor, ha ezzel a mozgással lebénítjuk, azaz eltaláljuk az ellenfelet. További alapfeltétel, hogy csak akkor hívhatjuk barátunkat, ha az energiacsík mellett megjelenik a képe. Van még egy fontos gomb, az R1, amivel térben léphetünk félre, valamint az R2, az elkapás gombja. A többi gomb funkciójára nem térek ki. Ott van még a védekezés is, ami a szokásos hátrahúzós módszerrel történik. Ha két menetesre állítjuk a játékot, akkor az első menet végén cserélhetünk embert. Na, most már megvan a nekünk szimpatikus karakter, talán a társunk is, kezdődhet a küzdelem. Ha az 1P Game-et választjuk, egy új történet kezdődik. Ez azt jelenti, hogy a játék fejezetenként zajlik. Mindegyik fejezet között tetszetős állóképeken figyelhetjük meg, hogy hogyan alakul karakterünk, illetve társaink sorsa. Ha végigvisszük a játékot, akkor sajnos csak állóképes megnyeréseket nézhetünk meg. Azonban meg kell említenem egy igen érdekes momentumot, ugyanis a szereplőknek általában több megnyerése is van. Hogy melyik jön be, az attól függ, hogy elverjük-e a történet során az első találkozásnál Raizo-t, vagy sem (baromi nehéz, nekem még sem sikerült, pedig mindent megpróbáltam). Ha végigvisszük a játékot négy női karakterrel, név szerint Natsuval, Tiffany-val, Kyokoval és Hinatával, akkor ők a Versus módban extra ruhában lesznek választhatók (erre még az Evolution CD kapcsán visszatérek). A Traning pontnál lehet gyakorolni, amit érdemes kipróbálni, mivel csak itt van a Command List, azaz a speciális támadások listája. Sokkal jobb lett volna, ha mindegyik módnál megnézhetnénk ezt, mert így nehéz észben tartani azt a sok bonyolult mozgást. Egyébként még elég sok dolgot beállíthatunk a gyakorlásnál. Az Options-ben csak a szokásos dolgokat kalibrálhatjuk át. Megjegyzendő, hogy a nehézségi szintek állításával nem könnyebbedik, de nem is nehezedik komolyabban a játék. A Record-nál a Memóriakártyánkkal bíbelődhetünk. Van még egy különleges pont, ez pedig az Extra. Itt kezdetben semmi keresnivalónk nincs, de ahogy visszük végig a karakterekkel a játékot, úgy lesz választható egy csomó minden. Először a Movie, aminél az introt és még néhány apróbb bunyót nézhetünk meg. A Gallery-nál a töltés alatt megjelenő képeket szemlélhetjük meg. Ennek az esztétikai értékén túl más jelentősége is van, ugyanis a képeken néhány karakter speciális mozgásait tanulmányozhatjuk. Egyébként összesen (Arcade+Evolution) száz kép van a játékban, amelyek fele-fele arányban vannak megosztva a két CD-n. A Watch Mode-nál választhatunk két, pontosabban négy embert, akik aztán bemutatót tartanak, hogyan is kellene verekednünk. A következő kettő pont, ami választható lesz, a Good és a Bad Endings, azaz a jó és a rossz befejezés képek nézhetők meg itt. Végül pedig a készítők listáját is áttanulmányozhatjuk. Körülbelül ennyit lehet elmondani a játéktermi változatról.

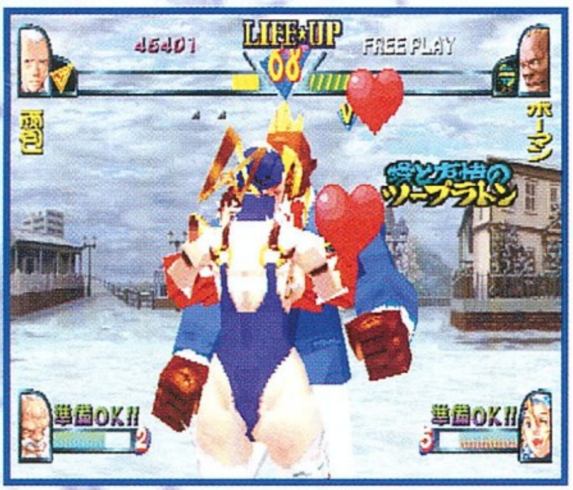


EVOLUTION CD

Az Evolution, azaz otthoni változat több apróságban is eltér a játéktermi változattól. Ez elsősorban a választható játékmódokban nyilvánul meg. Az első és legfontosabb, hogy egyjátékos módban teljesen szabadon választhatunk magunknak társat (tehát, hogy kit viszünk magunkkal), ez nem befolyásolja a történet menetét. Egyébként a karakterek történetei eltérnek a játéktermi verzióétól. Itt kezdetben szintén húsz szereplő áll rendelkezésünkre, de egy idő után választható lesz még tizennégy(!) új karakterünk (mondjuk ezek közül néhány a meglévő emberek mozgásait tudja), így a gárda – ha az új ruhás női karaktereket újnak veszem – harmincnyolc főre bővül, ez azért nem semmi! Hasonlóan a játéktermi változathoz itt is állóképes megnyerést ad a játék, de találunk még néhány apróbb rajzfilmet is a végén. A játéktermi verziónál már említettem, hogy ha végigvisszük négy női karakterrel a játékot, akkor ők egy pikánsabb ruhában is választhatók. Nos, itt







nem csak kétjátékos módban, hanem sima egyjátékosban is kiválaszthatjuk őket. Ilyenkor nem csak külalakjuk változik meg, hanem ha ismét végigvisszük velük a játékot, akkor egy újabb megnyerést nézhetünk végig a főszereplésükkel. Egyébként ilyenkor, ha társnak választjuk valamelyiküket, akkor más mozgásokat és kombókat fognak csinálni. A meglévő módok mellé felkerült néhány speciális is a CD-re. Az egyik legmulatságosabb a Lesson Mode. Ez tulajdonképpen a gyakorlómódnak felel meg, eddig soha nem látott megoldással. A játékban szerepel egy tesi tanár, Hayato. Ha ezt a módot választjuk, ő fog minket megtanítani verekedni. A feladatok összesen hat órára vannak felosztva, ezen belül pedig öt mellékfeladatot kell megoldani. Az ötödik feladat tulajdonképp a vizsga, ilyenkor az eddig tanultakat kéri számon rajtunk Hayato. Kezdetben még csak az alapmozgásokat fogja megtanítani, aztán később a speciális mozgásokat és trükkökre is ki fog térni. Minden feladat elvégzése után osztályozni fog, szóval legyünk ügyesek. A Group a csapat módot jelenti, tehát választunk néhány embert, és amikor az első "meghal", helyébe lép a másik. A Tournament bajnokságot jelent, ezt játszhatjuk gép ellen, de haver(ok) ellen is. A lényeg az, hogy választhatunk nyolc embert, és az győz, aki mindenkit kiüt. A Cooperate lényegében szintén két játékos módot jelent, de egymást segítve kell harcolni. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy az egyes játékos irányítja a fő karaktert, a kettes pedig a kellő pillanatban aktivizálja magát (Négyzet+Háromszög). A League mód a bajnokság módot jelöli. Itt pontozásos rendszerben megy a bunyó, ami azt jelenti, hogy a győzelmeinkért egy pontot kapunk, és ha a végén nekünk van a legtöbb, győzünk. A bajnokságon hat csapatot indíthatunk, és szintén játszhatjuk gépi és emberi ellenfél ellen is. Ha végigvisszük a programot több karakterrel is, további módok jelennek meg, ilyen a Target mód. Hogy ezt megkapjuk, Robertoval kell végigvinni a játékot. Ennél a módnál Robertoval kell focizni. A kapu téglalapokra van felosztva, mindegyik egy bizonyos pontot ér. Az iránygombokkal határozhatjuk meg, hogy hova lőjük a labdát. Kellemes kis szórakozás, érdemes megszerezni. Nos ennyi mód van a CD-n (bár kitudja, lehet, hogy van még???). Ezen kívül lesz még egy speciális lehetőség az Extra módban, amelyben – azt hiszem – a megnyeréseket játszhatjuk le.

RIVAL SCHOOLS VS TEKKEN 3

Az én tetszésemet maximálisan elnyerte a Rival Schools, tényleg a Tekken 3 óta nem találkoztam ennyiféle játékmóddal és ilyen sok karakterrel, nem beszélve az újfajta szabályokról és lehetőségekről. A játékot nem is nevezném Tekken klónnak, inkább a Street Fighter EX Plus Alphára emlékeztet. Ez egyáltalán nem véletlen, hisz tudomásom szerint ugyanaz a csapat rakta össze ezt is, meg azt is. Sőt egy-két karakter a Street Fighter sorozatból pottyant ide (pl. Sakura). Ezen kívül van néhány letagadhatatlan Street Fighter-es vonás a mozgásokban és a karakterek jellemében is. Na de hagyjuk a SF EX Plus Alphát, hisz a játék sokkal jobb nála – bátran emlegethetjük egy lapon a Tekken 3-mal! Hát a játék ebben a tekintetben is állja versenyt, igaz pár dologban elmarad a verekedős játékok királyától. Az egyik, hogy a mozgások nem túl élethűek, még a sima rúgás és ütés sem tűnik valóságosnak. A RS-ban olyanok a mozgások, mintha egy japán rajzfilmben szerepelnénk, ami egyébként nem túl nagy baj – de jobb lett volna valamivel életszerűbbet készíteni. A játék menete egyébként nagyon fel van pörgetve, még a Tekken 3-nál is gyorsabb az akció. Sajnos/szerencsére az iszonyú hosszú kombók nem sebeznek olyan nagyot, így csak látványosak, de nem túl hatékonyak. Komolyabb hibának azt tudnám felhozni, hogy elég kevés rajzfilmet láthatunk a játékban. Az még oké, hogy a történetet állóképeken élvezhetjük, de a megnyerések lehetnének animációk. A másik hiba a karakterek kidolgozottságában rejlik. Távolról még egész jól néznek ki, de amint rájuk közelít a kamera rögtön láthatjuk, hogy némelyik ember szögletes és kicsit kockás is, bizony ennél a Tekken 3 jobb volt. A grafikával egyébként minden rendben, a hátterek egész jók. Zene gyanánt igazi japán számokat hallhatunk felcsendülni, némelyiket énekkel fűszerezve, így ezek nagyon tetszettek – főleg az a szám, ami az intro alatt szólal meg. A játszhatóság is a helyén van, még akkor is, ha néha úgy éreztem, hogy a játék egy kicsit csal. Szóval mindent összevetve a Rival Schools egy nagyon jó kis verekedős játék, még akkor is, ha Tekken 3 színvonalát nem éri el. Azért a második helyet nyugodtan kiérdemli, már csak azért is, mert lényegében egyet fizetsz, kettőt kapsz!

Veres Miki











RIVAL SCHOOLS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
MULTI TAP ADAPTER (1-8 JÁTÉKOS)

✓ ÚJFAJTA KÜZDŐSTÍLUS, RENGETEG FÉLE JÁTÉKMÓD ÉS KARAKTER "2 IN 1"

× A MEGNYERÉSEK LEHETNÉNEK RAJZFILMEK

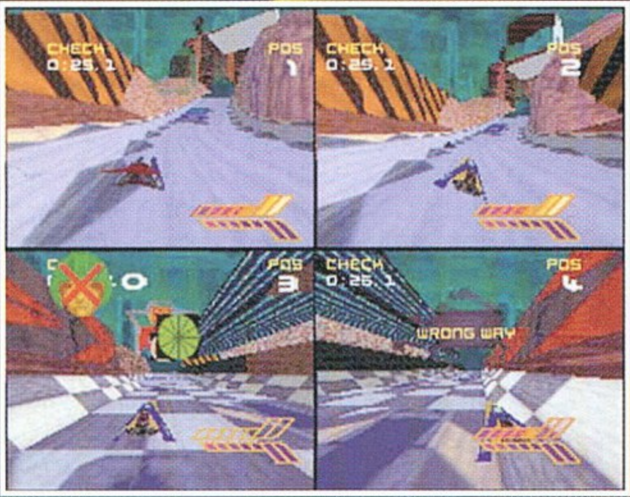
91%

Wipeout 64

Erre találták ki az N64-et!



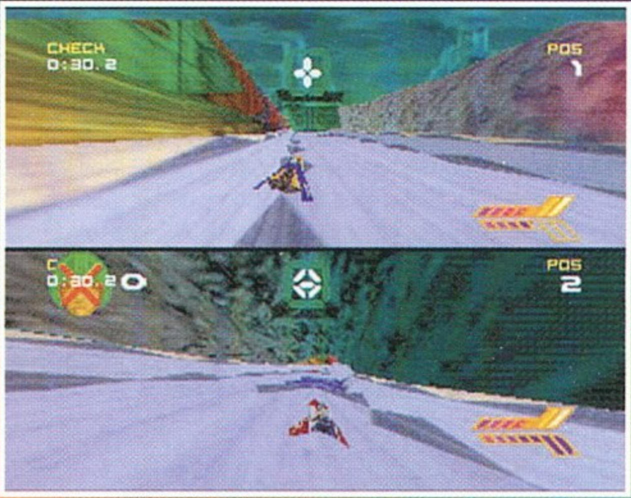
Sokszor megesik, hogy egy stílusirányzat teljesen egybeforr egy bizonyos névvel. Ha annyit mondok: futurisztikus versenyjáték, konzolos berkekben ez annyit jelent: Wipeout. A föld felett lebegő, irtózatosan gyors sugárhajtású gépek, az össze-vissza kanyargó és csavarodó pályák, a felvehető érdekes fegyverek: ezek keveréke az, ami a Psygnosis játékát feledhetetlenné tette. Játékok jönnek, játékok mennek, de a Wipeout 2097 még két év után is etalonnak mondható a maga kategóriájában. A PlayStation grafikai tudásának a legjavát aknázta ki, nem beszélve arról az "apróságokról", hogy a háttérzeneként szolgáló techno-válogatást a Sony birodalom biztosította.
Egy időben úgy tűnt, hogy a Psygnosist sikerült a Sonynak teljesen kisajátítania, ám aztán szerencsére a neves szoftvercég meggondolta magát, és mostanában már több platformra is fejleszt. Az N64-es kínálatukból kétségtelenül a Wipeout 64 az, amire már a legtöbben fenték a fogukat. Meg kell mondjam, eleinte azt hittem, hogy a Wipeout 64 csupán a 2097-es epizód konverziója lesz, ám a Psygnosis jóval többet nyújtott ennél. Hét vadonatúj pályán repeszthetünk és új üzemmód is akad: például van multiplayer lehetőség, mely osztott képernyővel négy játékosnak biztosít kitűnő szórakozást.



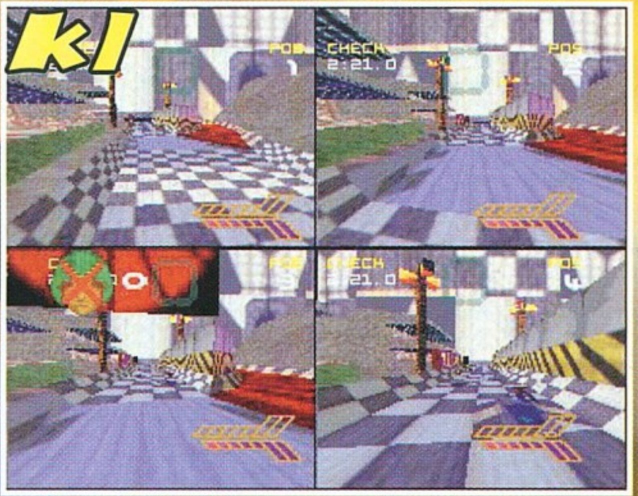
A jövő színvilágát és atmoszféráját ezúttal is remek tervezésű pályák biztosítják. Mindenféle alagutakban, vasszerkezetekben halad át a mezőny, a szabadban pedig reklámtáblák szegélyezik az utat, itt-ott gigantikus gépek forognak, daruk rámolásznak, néhol gőz csapódik be az útra, és még jó néhány ilyen apró részlet... Grafikailag tehát nem hazudtolta meg magát a cég, ráadásul a fent említett helyszíneket igen szapora képfrissítéssel rajzolja ki a gép! Csak egy gond van: kissé túl későn rántják le a láthatatlanság leplét a terepről, magyarul a termetesebb hegyek és a hosszabb alagutak igencsak láthatóan öltenek formát. Ebből a szempontból talán még a PlayStation verzió is jobb volt, pedig hát az csak 32 bit... Viszont ami meglepett, az a frankó techno zene! Az N64-es kártyák szűkös kapacitását nemigen szokták eredeti zenékre "pazarolni", és most mégis: a nyolc aláfestő muzsika közül hármat neves bandák szereztek. (Fluke, Propellerheads) A hangeffektek megegyeznek a PlayStation-ön hallottakkal – igen hasznos dolog, hogy a mögöttünk eldurrantott rakétákra és egyebekre egy elektronikus hang mindig időben figyelmeztet minket.



Ahogy az már egy Wipeouttól elvárható, a versenyből tehát nem hiányoznak a fegyverek. Ezeket a szokásos módon a villogó paneleknél lehet felvenni: attól függően kapjuk az eszközöket, milyen színben pompáznak a "kapcsolók", amikor áthaladunk rajtuk. A régi Wipeoutosoknak már ismerős lehet az arzenál is: van rakéta, akna, elektrosokk, turbó meghajtás, pajzs, földrengető disruptor, és autó pilóta. Újdonság az ún. szuper fegyver, ami gépspecifikus, vagyis az öt versenyhajó mindegyikénél más és más. A Feisar repülő például gépágyúzik, míg az Auricom hajó lézerkarikákat hány. Na persze ezekkel a fegyverekkel a többi versenyző is élni fog, szóval ha már kevés az energia, irány a bokszutcaként funkcionáló energiamező.
Egy játékos esetén három főbb játékmód választható, úgy mint kihívás, egyszerű futam (egy tetszőleges pályán), és időmérő verseny (benne szellem móddal). Amint a neve is utal rá, ezek közül a kihívás, azaz a Challenge mód jelenti az igazi erőpróbát. A régebbi Wipeoutokhoz hasonlóan most is négy versenyosztály van, ám a Challenge módnál mindjárt a másodiknál, a Venom osztálynál kezdődnek a feladatok! (Mellesleg az osztályon kívül a hajót is a gép választja ki.) A kihívásoknak három típusa van. A sima versenynél csupán a helyezés számít: akkor kapjuk a következő feladatot (azaz a következő versenyt), ha dobogósak vagyunk. Az időmérő versenyeknél már más a helyzet: időhatárhoz vannak kötve az érmek. Ha szabad megjegyeznem, ezeknél az egykörös versenyeknél érdemes a rajtnál kapott turbót a végére tartogatni! Végül van még a



"fegyverpróba" (az agresszívabb játékosok számára): itt sem az idő, sem a helyezés nem fontos; csupán egy a lényeg: minél több ellenfelet hidegre tenni. (Vagy legalábbis annyit távolítani, amennyi egy bronzéremhez elő van írva.)
A Wipeout 64 – bár elég sokat váratott magára – most nagyon úgy tűnik, hogy N64-en is iskolapéldája lett annak, hogyan kell egy ilyen játéknak kinéznie. Bár akadnak versenytársai is, mint az Extreme-G vagy az F-Zero X, de a



képzeletbeli célfotó úgy érzem végül a Wipeout győzelméről tanúskodna.

V.Z.

WIPEOUT 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
✓ AZ RÁNYÍTÁS ÉS A HAJÓK VISELKEDÉSE TÖKÉLETES, A VERSENYEK KIÁLEZETTEK
× A TEREP KRAJZOLÁSÁN MÉG FINOMÍTHATTAK VOLNA

92%

V-RALLY EDITION '99

FEJ-FEJ MELLETT A PSX ÉS AZ N64-ES VERZIÓ!!!

Az Infogrames még valamikor '97-ben jött ki a V-Rally első verziójával PlayStation-re: sokak szerint ez a játék volt a legjobb rally verseny a Sony játékkonzolán egészen Colin McRae Rally megjelenéséig. Mivel kevés színvonalas autóverseny létezik N64-re (kitűnő osztályzatot érdemlő pedig talán egy sem), nyilván nagy érdeklődésre tarthat számot most kiadott N64 változat. Egy érdeklődőről legalábbis már biztosan tudok: amikor végre eljutott hozzám egy példány, nagy várakozások közepette helyeztem a gépbe. Az izgatott leginkább, hogy vajon azok a bizonyos szögletes formák fognak dominálni a játékban, mint a legtöbb N64-es verseny esetében, vagy ugyanolyan letisztult grafikát és élethű tájakat fogok látni, mint a PlayStation-ön. Szerencsére ez utóbbit kellett tapasztalnom. Az indonéz falvaktól kezdve a hóborította svéd fenyvesig mindenütt remek helyszínek fogadnak minket – a szépen és aprólékosan kidolgozott grafikának köszönhetően sehol semmi természetellenes "mértani" alakzat, minden tereptárgy valósnak hat. Összesen nyolc ország útjain furikázhatunk, télen, nyáron, hóban, esőben, nappal, éjszaka, egyszerű földutakon, és aszfalton egyaránt. Minden országhoz több pálya is tartozik, melyek mindegyikén más-más körülmények nehezítik a dolgunkat.

A pályáknál csak a kocsik hatnak még eredetibbnek, ugyanis mindegyik valóságos márka. 12 hivatalos rally-autó szerepel: köztük például Subaru Impreza, vagy Toyota Corolla, továbbá – hogy néhány szériaautót is említsek – Citroen Xsara, vagy Skoda Octavia. Kár, hogy az autók viselkedése már nem annyira igazodik a valósághoz – sajnos ebből a szempontból is "tökéletes" a konverzió. Igaz, mintha nem borulnának olyan könnyen az autók, mint PlayStation-ön, de azért itt is furcsa dolgokat művelhetünk. Kicsit nekiütődünk mondjuk egy fakerítésnek, mire a verda háromszor megpördül a tengelye körül és persze végül a menetiránnyal szemben áll meg. Mintha nem is fémből, hanem gumiból lennének ezek a járgányok. Egy szó mint száz: muszáj az út közepén haladnunk.

Az irányítás hasonlóképpen meglepő. Alapszabály, hogy a gumiknak sosem szabad megcsúszniuk, még a földutakon sem! - ez ugyebár egy rally esetében már önmagában is eléggé sajátságos. Ha mégis csúszik a gumi, akkor már rég rossz, hiszen az ellenkormányzás csak ritkán jön be. És ami a legérdekesebb: a gumik csak akkor nem fognak megcsúszni, ha határozott mozdulatokat teszünk. Nem szabad például "pumpálni" a féket vagy a gázt, s az apróbb kormánymozdulatok sem hatásosak – csak jobban beleng a kasztni. Tulajdonképpen az analóg irányító inkább csak hátráltatja a játékost, s érdemesebb a D-pad-et használni...

Igaz, ami igaz, a fentiektől függetlenül jól el lehet szórakozni a V-Rallyval – csak meg kell szokni ezt a "mindent bele" vezetési stílust. Ha pedig már megszoktuk, eséllyel vághatunk neki a többfajta kihívásnak. Az arcade módnál a legnagyobb ellenségünk az időlimit, amit az ellenőrzési pontokon áthaladva tolhatunk ki – akár egy játéktermi gépnél. Három nehézségi szinten lehet szerencsét próbálni, mely szinteket sorban kell teljesíteni – ezek négy, öt, illetve hat pályából állnak. Én jelenleg a második szint első pályájánál tartok, de már ott olyan szűken mérik az időt, hogy még a harmadik kör előtt megkapom a Game Over feliratot, folytatási lehetőségből pedig csak három van. A bajnokságnál (Championship) az időre ugyan nem kell ügyelnünk, de a többiekre annál inkább. Ha V-Rally-t állítunk be, akkor még kerülgetnünk is kell őket, ellenben ha igazi rallyt kapcsolunk, akkor csak a bal felső sarokban megjelenő részidőket kell figyelemmel kísérnünk – egyszóval nincs semmi lökdösődés vagy leszorítgatás. Minden országban három pályán állhatunk rajthoz, majd a legvégén az összeszedett bajnoki pontjainkból alakul ki a végeredmény. A már bejárt pályák nyomvonalát a Time Triallal gyakorolhatjuk be – a saját rekordjainkat próbálhatjuk megdönteni. Ha a ghost mód be van kapcsolva, az aktuálisan futott legjobb körünk szellemautója ellen versenyezhetünk. Mindhárom játékmódra vonatkozik, hogy a kocsink alkatrészein a Car Setup pontnál (mielőtt elindulnánk) bármikor állítgathatunk. Módosíthatunk a kormány érzékenységén, beállíthatunk alul- vagy felülkormányozottságot, változtathatunk a sebességfokozatok arányán és a felfüggesztés keménységén. Bár nem túl jelentősek ezek változtatások, de azért valamennyire megérezni az autó viselkedésén.

Nos, ezzel nagyjából ki is veséztem a V-Rallyt, s most már csak a végszó maradt hátra. Ha eltekintünk attól, hogy a V-Rally nem egy élethű szimuláció, akkor csak jót lehet mondani róla. Megszokva a különös vezetési stílust, a mitfárer segítségével időben rá tudunk mozdulni a kanyarokra, vagyis a bajnokság közel sem teljesíthetetlen, sőt inkább izgalmas. Van többféle kameranézetből megcsodálható visszajátszás is, azaz semmivel sem kevesebb az N64 verzió. A jeles osztályzatot ugyan ezúttal sem tudtam kiosztani, de azért bátran ajánlom ezt a játékot minden autóverseny-megszállott figyelmébe.

V.Z.



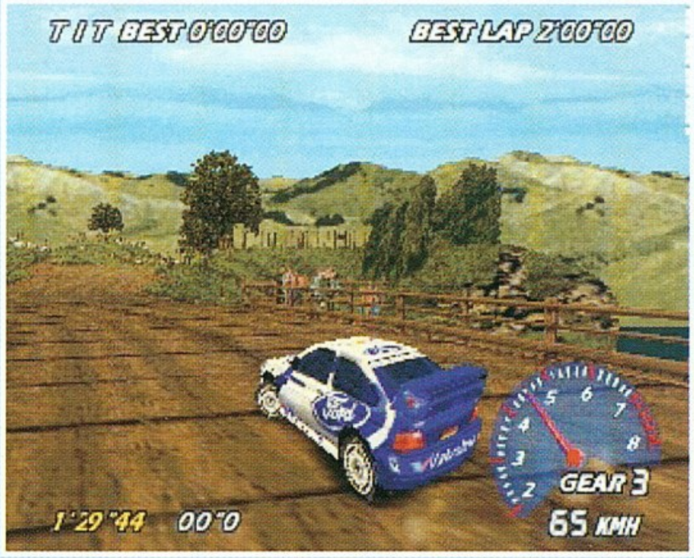












V-RALLY · EDITION 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

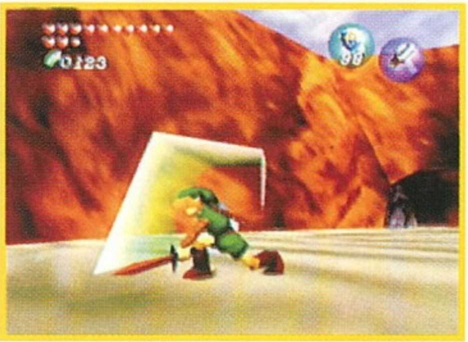
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ ÉLETHŰEN KIDOLGOZOTT TÁJAK
× IRREÁLISAN LABILISAK A JÁRGÁNYOK

85%

ZELDA MEGMENTETTE A NINTENDO 64-ET!

A játék, amelyre oly sokan vártak, decemberben a boltok polcaira került – igaz, nem sokáig, mert pillanatok alatt eltűntek a dobozok. Bizony kevés N64-tulajdonos akad, akit hidegen hagyna ez a cím: Zelda – szóval örülhetett, aki idejében magához tudott szorítani egy példányt. A régi motoros SNES-esek, illetve GameBoyosok már alig várták, hogy a Zelda mítosz 64 biten is folytatódjon, de akik még nem játszottak a korábbi részekkel, azok is hallhattak már annyit Zeldáról, hogy kellően ráizgulhattak. Mario szülőatyja több éve dolgozott a fejlesztésen, s egyébként is: a nyilvánosságra került előzetes screenshotok olyasvalamit sejtettek, hogy az szinte túl szép volt ahhoz, hogy igaz legyen.

Nos, az Ocarina of Time tényleg fantasztikus lett. Egy gyönyörű mese elevenedik meg előttünk teljes három dimenzióban. Akkora tájakon barangolhatunk, amekkorákat eddig szerep- vagy kalandjátékban sosem láthattunk. Az összekötő helyszínként szolgáló mezőn például több mint két percbe telik átvágni – ezt le lehet mérni, mivel csak úgy mellékesen futóverseny is van a játékban. Grafikailag a maximumot nyújtja a játék, egyes belső terek kiképzéséhez, vagy a várudvarban például ál-3D-t is alkalmaztak, minek segítségével pre-renderelt hátterek teszik még csodálatosabbá az amúgy is hibátlan összképet. Látszik, hogy Miyamoto irányította a munkákat: a rendezés mestermű. De minthogy egy monumentális alkotásról van szó, rögtön rá is térnék a történetre, különben sosem érünk a végére.









A LEGENDA

Hyrule megteremtésének mítoszát apáról fiúra adták át a nagy bölcsek. Az elbeszélés az idők kezdete előttre nyúlik vissza, vagy legalábbis azelőttre, hogy bárki figyelemmel kísérte volna az idő múlását. Hyrule földje akkor született, amikor három istennő, Din, Nayru és Farore, leereszkedett a mennyből, és formát adott a kozmikus pornak. Vadonatúj művüket öt különböző humanoid teremtménnyel népesítették be. A halszerű Zorákat a vízben gazdag helyekre telepítették. A sziklás hegyvidékekre a köveket evő Goronok nemzetsége került. Az erdő mélyén az apró manók, a Kokirik verhettek gyökeret - a védelmezőjük a Nagy Deku Fa árnyékában. A füstös képű Gerudok nemzetsége Hyrule sivatagjait foglalták el. Végül a zöldellő réteken a nemes Hylianok uralkodtak.

Mielőtt a három istennő elhagyta ezt a világot, közölték az új népekkel szent akaratukat, milyen törvények és rendszer szerint éljenek. Amikor távoztak a mennyekbe, itt hagyták az erejük szimbólumát, a legendás Triforce-ot. Jelképezvén a három istennő hatalmát, az Erőt, a Bátorságot, és a Bölcsességet, a Triforce az isteni gondviselést testesítette meg Hyrule valamennyi népe számára. A Triforce varázsereje egy olyan világba nyit kaput, ahol a szépség virágzik. Ezt a legendás túlvilági birodalmat a legtöbben csak úgy ismerik, hogy a Szent Birodalom, egyesek pedig Aranyföldnek nevezik.

Noha Hyrule legtöbb lakója mélyen tisztelte a Triforce hatalmát, minden korban vannak olyanok, akik elég vakmerőek ahhoz, hogy ellopják a relikviát, és a saját céljaikra használják. Hogy a Triforce nehogy illetéktelen kezekbe kerüljön, egy nagy Bölcs, név szerint Rauru megtervezte, és megépíttette a Fény Templomát, hogy ezzel védje a Szent Birodalom kapuját. A templomban egy mágikus pecséttel zárta le az átjárót, melyet csak az arra érdemes nyithat fel: olyasvalaki, akiben egyensúlyban van a Triforce-ot alkotó három elem.

Ahogy telt-múlt az idő, a Triforce legendává vált, és Hyrule népei elfelejtették az istennők bölcs és igaz akaratát. A háborúskodás mindennapossá vált Hyrule-ban; a Zorák hadban álltak a Hylianokkal, a Goronok pedig a Gerudok ellen harcoltak. Úgy tűnt, Hyrule valamennyi népe egymás torkának esik. Csak az elszigetelten élő Kokirik – akiket megvédett a szent fájuk hatalma – maradtak ki a polgárháborúk rombolásából.

50 évi folyamatos harc után végül egy Hylian Király kerekedett felül: briliáns hadviselésével és diplomáciájával sikerült megvalósítania, hogy Hyrule népei ismét harmóniában éljenek. Megköttetett a béke, s Hyrule ismét virágzásnak indult. De amint a béke beköszöntött, alattomban máris feltűnt egy bajkeverő.

Hyrule sivatagjában, a Gerudo Tolvajok Királya, Ganondorf – elmélyülve a mágia tudományában – véletlenül rábukkant a Triforce legendára. A régi históriák világosan elmondták, mily végtelen hatalomra tesz az szert, aki a Triforce-ot birtokolja. Egy másik elfeledett legenda szintén izgatta a cselszövőt: ez azokról a részletekről szólt, hogyan lehet a Szent Birodalomba átjutni. A történet szerint három Spirituális Kő nyitja fel a zárat, mely köveket a Kokirik, a Goronok, és a Zorák őriznek. És bár mindezek nélkülözhetetlenek, még egy tárgy ezeknél is fontosabb: az Idő Okarínája. A legenda szerint ez a mágikus hangszer a Királyi Család kincsei közé tartozik. Haditervével felszerelkezve Ganondorf cselekvésre szánta el magát...
Csatlósaira, és varázserejére támaszkodva elindult megszerezni a spirituális köveket. Úgy tervezte, hogy a háborúkban meggyengült Zorákat és Goronokat könnyedén megfélemlítheti, és hogy a Deku Fa elpusztításával ráteheti a kezét a harmadik kőre is. Ha pedig már megvannak a kövek, végül egy ügyes trükkel megszerzi az utolsó kulcsot is. Audienciára jelentkezett Hyrule Királyánál: ez pompás alkalom a kastély átkutatására. Miután már bent van, csak rá kell jönnie, melyik családtagnál van az okarína. Megfogadta, hogy bármit megtesz az okarína megszerzéséért, a tulajdonosát megöli, ha kell, még akkor is, ha az netán a Király kislánya, Zelda hercegnő...

AZ IRÁNYÍTÁS

Nos, most már csak a saját hősünkről nem szóltam, aki egy ifjú Kokiri lesz. A Kokirikről azt kell tudni, hogy akkortól tekinthetők felnőttnek, amikor egy tündér is társul hozzájuk – mi azon a napon vesszük át hősünk irányítását, amikor a Deku Fa elküldi hozzánk a kirendelt társunkat, Navit. Navi nem csupán egy jópofa fényesség, aki időnként feltűnik hősünk feje körül: nagy segítségünkre van a tárgyak felkutatásában (odaszáll a lényeges dolgokhoz), és még tippeket is ad. A "Z" gombbal bármilyen ellenséget/fontos tárgyat becélozhatunk, és ha Navinak van valami mondanivalója, a felső C-vel kérdezhetjük ki. Ha tévútra tévedünk, és sokáig nem teszünk semmi hasznosat, Navi sokszor spontán figyelmeztet minket. Amikor kiáltozik, szintén a felső C-vel lehet meghallgatni. A célzás amúgy elsősorban a lőfegyverek használatánál lényeges: az ellenségek (mint például a repkedő denevérek) és különösképpen a főellenségek érzékeny pontjának befogásához mindig használjuk a "Z"-t! Miután ezt megtettük, másik ellenséget befogni, vagy megszüntetni a kijelölést a "Z" ismételt lenyomásával lehet.



Ha már az irányításnál tartunk, meglepő módon nincs külön ugrás vagy mászás gomb. Hősünk amint egy platform széléhez ér, automatikusan ugrani fog, s szintén magától cselekszik, ha egy megmászható tereptárgy felé nyomjuk az analóg kart. A különböző gombok jelentését a jobb felső sarokban láthatjuk. A "B" gombbal mindig az aktuális kardunkkal suhintgathatunk. Az "A" gomb jelenti a cselekvés gombját: ezzel lehet a ládákat kinyitni, a mozgatható köveket megragadni, elolvasni a táblákat, eltenni a fegyvereket. (Egyébként mindig kiíródik, hogy aktuálisan éppen mi a helyzet: a köveknél például nyomva a kart mászást, míg ha elengedjük, megragadást jelent a gomb.) A felső C – ha Navinak éppen nincs mondanivalója – körülnézést jelent á la Mario, a maradék három kamera-gombbal pedig a tárgyainkat használhatjuk. Hogy melyik gombhoz melyik tárgyat társítjuk, azt a Start lenyomása után a Select Item menüben határozhatjuk meg. A szünet-menüben ezen kívül még három oldalt találunk, melyek között a "Z" és az "R" gombokkal lapozhatunk. Az Equipment menüben hősünk ruházatát és felszerelését állíthatjuk össze. Vigyázat: hiába veszünk fel mondjuk egy pajzsot, ahhoz, hogy használatba is vegyük, külön ki kell választani, s ugyanez a helyzet a karddal és a ruházattal is. A kulcsfontosságú tárgyak a Quest Status menüben fognak megjelenni – innen tudhatjuk, hogyan is állunk. A legfontosabb, hogy itt fognak megjelenni a kották is, amiket elméletileg meg kell tanulnunk. (Ha tehát a következőkben egy dallamra hivatkozok, itt kell utána nézni.) Végül a negyedik oldal a térkép, melynek a labirintusoknál lesz kiemelt szerepe – bár az is hasznos, hogy a "világtérképen" mindig villogó pontokkal vannak megjelölve az aktuálisan érdekes helyek. A labirintusok térképe csak az után hozzáférhető, hogy már megtaláltuk őket - rajtuk jelölve van, hogy mely termekben voltunk már. Ahhoz, hogy a helyzetünk is jelölve legyen, mindenhol meg kell keresni az iránytűt is. A szünet-menüt a Start ismételt lenyomásával tüntethetjük el, ha pedig "B"-t nyomunk, az állásmentéshez kerülünk.

A játék – azon felül, hogy a küzdelmek akciójátékok mintájára zajlanak – tipikus RPG elemeket tartalmaz. Pénzt például nem nehéz szerezni: csak szét kell verni a széttörhető korsókat/bokrokat, ki kell nyitni a ládákat, vagy ki kell nyírni néhány ellenfelet – ráadásul mindezek folyamatosan újratermelődnek. A fizetőeszköz a színes kristályok formájában megjelenő rúpia. A zöld kristályok egy rúpiát érnek, a kékek ötöt, stb. Hasonlóképpen a ládákból, illetve az ellenfelektől lehet mindenféle muníciót, illetve életet szerezni. A pénzünket a boltokban költhetjük el: ilyenek a nagyobb településeken akadnak.



Az igazán nehéz részek persze a labirintusos feladatok, melyeknél kulcsokat kell keresnünk a ládákban. A lakattal lezárt ajtókon kívül vannak rácsos ajtók is: ezek vagy úgy nyílnak, hogy minden ellenfelet ki kell nyírni a teremben, vagy egy kapcsolót kell letaposni. A kapcsolók közül akad olyan, amelyik egy időzítőt is beindít, s csak rövid ideig maradnak lenyomva. Van olyan is, amelyik csak addig marad lenyomva, ameddig rajta állunk – ezekre általában rá kell tolni valamit. A kapcsolók egy másik fajtája a szem-ikon: az ilyen ábrákba egyszerűen bele kell lőnünk.

Az irányítással kapcsolatban persze még sok mindent említhetnék, mint például ha zuhanásnál előre nyomjuk a gombot "puhábban" érkezünk le, vagy hogy miként lehet a megfelelő irányokba suhintgatni – de ezt azt hiszem mindenki kitapasztalhatja.

Most inkább rátérnék a lényegre, ugyanis a kaland – ezt megígérhetem – nem lesz rövid. Jómagam több mint egy hetet töltöttem el a játékkal, és most tartok ott, hogy mindenem megvan, kivéve a 100 halálfejes pókot – és ezt úgy kell érteni, hogy az alváson és az evésen kívül nemigen csináltam mást. Szerintem egyébként még a leírással is beletelik két-három napotokba, amíg végigviszitek. Mivel nem nagyon kedvelem az amolyan "ott egy ajtó, melyen nyomd le a kilincset" rész-









letességű leírásokat (meg amúgy ahhoz nincs is elég oldal), a labirintusok felderítését rátok hagyom, s csak főbb támpontokat adok az elakadások ellen. A kuszaság elkerülése végett kronológiai sorrend helyett helyszínenként fogok végigmenni a megoldáson – persze ez nem azt jelenti, hogy Ganondorf legyőzésével kezdem...



NÉHÁNY FONTOS DOLOG

Először is néhány fontos tényező! Az idő – a klasszikus RPG-k mintájára – eltérő mértékben telik a szabadban, mint a városokban és a katakombákban. Gyönyörűen meg van komponálva, ahogy felkel és lenyugszik a nap a réten, de ez nem csak látványosságként szolgál, mert hát bizonyos dolgokat nappal, bizonyos dolgokat pedig éjszaka lehet megtalálni. Éjszaka például zombik meg szellemek kószálnak a réten, de ami lényegesebb: a halálfejes pókok is éjszakai életet élnek. Ha tehát azt akarjuk, hogy teljen az idő, ki kell mennünk a szabadba. (Az idő felgyorsításához nagy segítség lesz a Nap Melódiája, amivel leparancsolhatjuk, illetve felkelthetjük a napot.)

Még gyorsabban telik az idő, miután bejutottunk az Idő Templomába. Amikor kihúzzuk a mester-kardot a piedesztálból, hét évet ugrunk előre, ezért van az tehát, hogy mindegyik helyszín mellé odaírtam, mit kell majd felnőttként csinálni. Időt utazni szerencsére visszafelé is tudunk (csak vissza kell helyezni a kardot), szóval azon nem lehet megakadni, hogy valamit nem tettünk meg fiatal korunkban.

Végül néhány szó a begyűjtendő extrákról. Sokfelé találhatunk szívkereteket, melyekből négyet kell összeszedni ahhoz, hogy eggyel növekedjen az életerőnk – ezeket tehát feltétlenül érdemes keresni. A másik dolog a már említett halálfejes pókok. A Kakariko faluban van egy elátkozott család, melynek tagjait úgy szabadíthatjuk fel az átok alól, ha halálfejes pókokat gyilkolunk, és összeszedjük az értük kapott érméket. Összesen 100 ilyen található szanaszét Hyrule-ban, sokszor a legeldugottabb helyeken. Jellemző a játékra, hogy gyakran vissza kell térni a bejárt helyekre, mert például bizonyos Skulltulákat majd csak a bumeránggal lehet begyűjteni. A gyerekek 10-10 pók kinyírása után szabadulnak ki, s cserébe különböző tárgyakat kapunk tőlük. Ezek a következők: 1. nagyobb pénztárca, 2. Stone of Agony (a rumble pak tulajdonosoknak jelzi a titkos dolgok helyét), 3. szívkeret, 4. Bombchu (különleges bomba), 5. szívkeret, 6. óriáspénztárca (500 rúpia fér bele). Az extrák persze gyakran alaposan el vannak dugva. Ezzel kapcsolatban kísérjük figyelemmel, hol vannak puha földhányások (apró kis pont a talajon), mely két szempontból is lényeges. Egyrészt ha már van üvegpalackunk, befoghatjuk a bokrokból kikergetett bogarakat, s ezeket a földhányásra öntve Skulltulákat zavarhatunk elő. Ha pedig ezt megtettük, a földhányásokba varázsbabot ültethetünk, amiket a Zora's Rivernél ólálkodó babárustól vehetünk. Az elültetett babok hét év alatt fejlődnek ki, s így felnőtt korunkban titkos – másképpen elérhetetlen – helyekre visznek el minket. A játékban fellelhető üvegekben mellesleg sok mást is lehet tárolni: mindenféle italokat, s még tündéreket is. A fényes tündérek maximális energiát adnak!



KOKIRI FOREST

A Deku Fa tehát hívatott minket, vagyis az első dolgunk odamenni. Ahhoz azonban, hogy kiengedjenek minket a faluból, fel kell szerelkeznünk egy pajzzsal és egy karddal. A gyakorlótér mellett láthatunk egy kis lyukat a falon, azon kell átmásznunk, és a túloldalt már ott vár ránk a Kokiri Kard – csak ki kell vennünk a ládából. Pajzsot a piros tetős házból, a boltból vehetünk: csak pénzt kell gyűjteni. A pénzszerzés egy egyszerű módja, ha egyenesen átugrálunk a folyóban lévő köveken – ezt külön jutalmazza a gép.

DEKU TREE

A Deku Fa valamiféle gonosz mágia áldozatává vált, ezért kéri a segítségünket. A fa belsejében találkozhatunk elsőként olyan bokrokkal, akik magokkal lövöldöznek, ám ha a közelükbe megyünk, elbújnak. A megoldás: visszapasszolni a lövedékét a pajzssal. Szintén itt vár ránk elsőként olyan feladat, ahol gyűjtogatnunk kell. A Deku Fa ágait tudjuk a fáklyáknál meggyújtani – ilyen ágakat a húsevő növények lebénításával, majd lekaszabolásával lehet szerezni. Bénítani a Deku Nuttal lehet. A játékban sokszor majd kialudt fáklyákra kell átvinnünk a lángot (hogy aztán ennek hatására nyíljanak meg az ajtók), de itt a fában elsősorban a pókhálók felgyújtására kell használnunk. Amint belépünk a fába, rögtön láthatunk egy hálót a földön, ezt azonban – mivel nincs a közelben fáklya – egyszerűen át kell szakítanunk. Fel kell másznunk minél magasabbra, és pontosan rá kell ugranunk a háló közepére.



Az egyik szobában egy tüskés rúd akadályoz meg minket, hogy a tutajjal átmenjünk a túloldalra: itt a víz alatti kapcsolóval ereszthetjük lejjebb ideiglenesen a vizet, s az alatt kell átkelnünk. A Deku Fában találhatjuk meg a csúzlit, melyet rögtön igénybe is kell vennünk. Egy helyen egy létrát kell leomlasztanunk vele, egy másik szobában pedig egy szem-ikonba kell belelőnünk. Van egy blokktologatós feladat is: az újabb hálót kell elégetnünk, ám ahhoz, hogy fel tudjunk mászni hozzá, lépcsőt kell építenünk. A harcok során az egyik megsemmisített bokor elárul egy titkot: a főellenség ajtaját három bátyja őrzi, akiket a következő sorrendben kell eltalálnunk: 2, 3, 1.

PARASITIC ARMORED ARACHNID:

Gohma

Gohma, a plafonról függő rusnya óriáspók kinyírása meglehetősen egyszerű feladat. Először is be kell céloznunk a csúzlival a szemét ("Z" gomb), és belelőni. Ekkor leesik, s mialatt el van kábulva, megsorozhatjuk néhány kardcsapással. Miután visszamászott, csak akkor lőjünk, ha vörösre vált a szeme – különben csak pazaroljuk a muníciót. Ha elég akkurátusan bánunk a karddal, Gohma már a második menetben kikészül. Amennyiben viszont sokat szöszmötölünk, megeshet, hogy a királynő Gohma lárvákkal bombáz minket, s ha ez megtörténik, először a porontyokkal kell foglalkozni.

A főellenség kinyírása után visszateleportálódunk a fa bejáratához (persze a szívet ne felejtsük ott), ahol a Fa figyelmeztet minket: nem szabad, hogy a Triforce a fekete lovag kezébe kerüljön, nem szabad engedni, hogy a Szent Birodalomba lépjen. Ez a romlott ember bocsátotta az átkot a fára. Hiába voltunk sikeresek, a fa sorsa már akkor meg volt pecsételve, amikor beléptünk. A Deku Fa utolsó kérése, hogy Navival együtt elmenjünk Hyrule kastélyba, s ott találkozzunk a hercegnővel. Mielőtt teljesen kiszáradna, odaadja a követ, amit Ganondorf annyira akart, a Kokiri Smaragdot. Útban a kastély felé egy újabb tárggyal gyarapodunk: Saria, a Kokiri lány ajándékoz meg minket egy okarínával.



HYRULE FIELD

A mezőn elsőként egy bagollyal futunk össze, ő most is és a későbbiekben is hasznos tanácsokkal lát el minket. Fontosabb azonban, hogy bizonyos helyszíneken vállalja majd a fuvarozásunkat is – csak meg kell kapaszkodnunk a lábában. A mezőn amúgy a közlekedésen kívül nem lesz más dolgunk, bár talán az sem mellékes, hogy a várkapu láncára felmászva, és oldalt leugorva nagyon könnyen gyűjthetünk be rejtett rúpiákat – méghozzá nem csekély összegben! Sokkal hamarabb meggazdagszunk, mintha a várkapu melletti szobában törjük szét a cserepeket.

MARKET

A vár piacteréről többféle üzlet is nyílik. Mindenképp kell vennünk egy tartósabb pajzsot a bazárból. A vásárláson kívül játszani is lehet: célba lőhetünk, vagy célba dobhatunk bombchuval. A játékokon különböző extrákat nyerhetünk, de a szórakozás persze pénzbe is kerül. Ha van hozzá kedvünk, a maszk-boltban jelentkezhetünk maszkokkal házaló ügynöknek. Éjszaka benézhetünk a "kincskereső játékhoz" is, ahol a kulcsokat kell szobáról szobára megtalálni. A nyerésre mondjuk kevés esély van – kivéve ha csalunk, és majd azután jövünk vissza, hogy megszereztük a Lens of Truth lencsét. Szintén éjszaka nyit ki a Bombchu bolt is. Éjszaka mellesleg rengeteg kóbor kutya rohangál, de ha megtaláljuk és hazavisszük az öreg hölgy fehér kutyusát (az árus stand mellett), tőle is kapunk egy ajándékot, egy szívet.

7 évvel később:

A táj jelentősen megváltozik: mindenütt romok, és csak zombik kószálnak az utcán. A várkapu őreinek a szobájában (ahol korábban a cserepek voltak) viszont van egy különös alak, aki fizet nekünk, ha hozunk neki üvegbe zárt szellemet. A szellemeket azután zárhatjuk üvegbe, hogy leküzdöttük őket. A nagy szellemekért jobban fizet, a 10 nagy szellem befogása után pedig kapunk tőle egy üveget is.

HYRULE CASTLE

A várban az őröket kell kijátszani: a hátuk mögött kell elosonni, vagy – például a kapunál – keresni kell valamit, amin fel lehet mászni magasabbra, amit nem őriznek. Ha eljutunk a kastély jobb oldalához, a kút nyílásán kell besurranni, s ehhez a ládákat kell a várárok mellé tolni. Igen ám, csakhogy ott van az útban Talon, a Lon Lon Farm híresen lusta gazdája, aki éppen ott heveredett le. Dobassuk ki magunkat az őrséggel, mire a gyökérnél (amin felmásztunk a kapunál) megjelenik Malon, a farmer lánya. Jól sejti, hogy az apját elnyomta az álom, ezért odaad nekünk egy különös tojást. A tojásból másnap reggelre egy kakas kel ki, s ezzel felébreszthetjük a fatert. A kastély belsejében ismét az őröket kell kerülgetnünk, csak most már komolyabban. Az út végén Zelda hercegnővel futunk össze, aki a tündérünk láttán érdeklődik az Erdő Spirituális Köve után.



Egy álma volt, melyben sötét fellegek gyülekeztek Hyrule felett, de hirtelen egy fénysugár jelent meg az erdő felől, és eloszlatta a sötétséget. A fény a földre világított,



s belőle egy zöld kő bontakozott ki, amit egy tündér kísért. Jól sejtette, hogy ez egy prófécia, és mindjárt gondolta, hogy hősünk az, akiről az álom szólt. Bemutatkozik illedelmesen, és elmondja a titkot a Szent Birodalomról, az ott található Triforce-ról, és az idő-ajtóról, ami a spirituális kövek hatására nyílik... Zelda az érkezésünkkor az ablakon keresztül leskelődött, és úgy véli, hogy az álom másik részét az a férfi személyesíti meg, aki épp akkor érkezett a kastélyba. Természetesen Ganondorf, a Gerudok vezére az. A hercegnő terve szerint ő majd megvédi az Idő Okarínáját, mi pedig összeszedjük a többi követ. Még Ganondorf előtt kell megszerezni a Triforce-ot, és azután megsemmisíteni a gonoszt.

Ad még egy levelet is, amivel szabad járásunk lesz Goron City felé, majd Impa, Zelda testőre megtanítja nekünk Zelda altatódalát, mely állítólag misztikus erők mozgatórugója. Impa ezután a Goronokhoz irányít minket, a Tűz Spirituális Kövének az őrzőihez. A hegy lábánál találjuk Kakariko falut, onnan vezet a csapás felfelé.

Később, ha már lesz nálunk bomba, kirobbanthatjuk a várhoz vezető







út mentén az eltorlaszolt barlang bejáratát. Bent a tündérnek játsszuk el Zelda altatódalát, mire megkapjuk a Din's Fire Varázslatot. Innentől egyszerűbben gyűjthatjuk meg a fáklyákat. Fontos: a tündérekhez bármikor visszatérhetünk feltöltődni!

KAKARIKO VILLAGE

Amint odaadjuk Zelda levelét a feljáró őrének, igyekezhetünk tovább a Death Mountain hegység felé.



A faluban a legnagyobb feltűnést a szanaszét kóborló kakasok keltik: ha ezek mindegyikét begyűjtjük, és elvisszük a baromfitenyésztő kislány udvarába, egy újabb üveggel gazdagodunk. Ám nem olyan könnyű összeszedni őket: az egyik például egy ládában van nem messze a falu bejáratától, három másikat pedig csak úgy lehet megközelíteni, hogy a fejünk felé tartva a csapkodó kakast kihasználjuk, hogy sokkal hosszabbakat ugorhatunk. A kakasokat még véletlenül se bántsuk, különben összefogva, csoportosan hirtelen ránk támadnak.

7 évvel később:

A kakastenyésztő lánytól egy tojást kapunk, amiből hamarosan egy kakas kel ki. Ezzel ébresszük fel Talont, akit kirúgott Ingo a farmjáról, s jelenleg a falu egyik házában pihen. A kakas ettől a mókától rendkívül jól fogja érezni magát, s ha így visszavisszük a lánynak, egy nagyon ritka kakast, Cojirot adja cserébe. őt majd a Lost Woodsnál kell használni.

Egy furcsa időparadoxon következik: amikor betérünk a malomba, a zeneőrült molnár egy olyan dalt tanít meg nekünk, amivel állítólag hét évvel korábban egy okarínás srác tette tönkre a malmát. Ez furcsa, de majd gondoskodunk róla, hogy így legyen.

A gyógyszer-boltból szabad az átjáró a varázsitalok boltjához. Neki kell odaadni azt a gombát, amit a baromfis lány öccse küld a Lost Woodsból, majd az érte kapott italt nyomban vissza is kell vinni az erdőbe

BOTTOM OF THE WELL

A Kakariko faluban található kútból úgy tudjuk leereszteni a vizet, hogy eljátsszuk a malomban a Song of Stormsot, vagyis a Vihar zenéjét (amit a jövőben tanultunk). A felgyorsult malom pillanatok alatt kiszivattyúzza a vizet. A lent található labirintus megoldásának az a nyitja, hogy rengeteg illúzió-fal van, melyeken egyszerűen át lehet menni. Mindenek előtt próbáljuk megtalálni a Triforce szimbólumot (a körfolyosón), és játsszuk el rajta Zelda dallamát. A víz ekkor lejjebb ereszkedik, s ennek segítségével – egy keskeny átjárón keresztül - rábukkanhatunk a ládára, amiben az Igazság Lencséje, azaz a Lens of Truth rejtőzik. Ha megvan a lencse, a használatával már gyerekjáték a labirintus átkutatása – bár már csak pókokat fogunk találni.

GRAVEYARD

A temetőben nappal egy kissrác járkál, akit figyeljünk meg, hol áll meg. Ha éjszaka (amikor a sírásó éppen nem alszik) arra járunk, ásassunk a megfigyelt pontokon, mire az egyik helyen egy szívre bukkanunk.

Két sírkövet is el lehet mozgatni, a virággal jelölt alatt egy tündérkutat találhatunk. A hátsó nagy sírkő melletti két kisebb követ vizsgálgatva két szellem jön elő, akiket ha leküzdünk egy fontos infot tudhatunk meg egy bizonyos dallamról. A dallam a nagy sírkő alatt lesz, amit Zelda altatójával tüntethetünk el – a zenélés közben a Triforce szimbólumra kell állni. Lent a kriptába akkor nyerünk bebocsátást, ha az összes denevért kinyírtuk.

Ha meggyújtjuk a fáklyákat, bombákhoz juthatunk. A Nap Dalát, azaz a Sun's Songot a kripta végében, a kőre felvésve találjuk. Segítségével ezután megbéníthatjuk a zombikat, illetve tetszésünk szerint változtathatunk napszakot.

7 évvel később:

A sírásó immár alulról szagolja az ibolyát, méghozzá a virágokkal jelölt sírban. Ha lemászunk hozzá, kihív minket egy "futóversenyre", amit teljesítve megkapjuk jutalmul a láncos kampót. Ez az egyik leghasznosabb eszközünk: beakaszthatjuk bármilyen faanyagba, illetve bármilyen kampóba, és odahúzathatjuk magunkat, avagy magunkhoz húzhatunk oda tárgyakat – például a skulltulákat. Mellesleg némely ellenfelek ellen fegyverként is használható, a víz alatt például mást nem is tudunk alkalmazni. A sírásótól ezután még egy szívet is elnyerhetünk.

DEATH MOUNTAIN TRAIL

A hegyi ösvényen találjuk a Dodongo Barlang bejáratát, amit azonban csak az után tudunk kirobbantani, hogy megkaptuk a Goron Karperecet. Keressük meg a barlang bejárata fölötti szirten a bombavirágot (nem messze a Goron Város bejáratától), és azt hajítsuk oda.

A hegy tetején két bejárat is nyílik: az egyik a kráter felé, a másik pedig egy tündérhez. A tündértől – akit persze ezúttal is Zelda dallamával hívhatunk – megkapjuk azt a képességet, hogy folyamatosan nyomva a támadást gerjeszthetjük a kardunk csapásának az erejét. A sziklaomlásnál a pajzsunkat használjuk – Hylian pajzs szükséges!

7 évvel később:

A kráter bejáratánál egy óriási Goron pihen. Vigyük el neki az ácstól (a Gerudo Völgyben) kapott törött kardunkat, és javíttassuk meg vele. A gond csak az, hogy az egyik vulkánkitöréstől begyulladtak a mester szemei. Ad egy receptet, amit a Zora Királynak kell elvinnünk... Ha már megvan a szemcsepp, kapunk egy utalványt, amit három nappal később be is válthatunk. A Goron Kard a legerősebb fegyver!

GORON CITY

A Goron Királyhoz úgy nyerhetünk bebocsátást, ha a tránterem bejárata elé állva lejátsszuk Zelda titkos dallamát. A Goron Király azonban rossz kedvű: ősi kreatúrák éledtek fel újra, akik megakadályozzák a kőkitermelést. A látványunk pedig kifejezetten idegesíti őt: jobbra számított a királyi családból. A bizalmát – és mellesleg a Goron Karperecet – úgy nyerhetjük el, ha lejátsszuk neki Saria zenéjét. Ehhez fel kell gyújtani a fáklyákat, és a segítségükkel el kell vinni a lángot a bombákhoz, az átjáróba a Lost Woods felé...

A meggyújtott fáklyák amúgy beindítanak egy nagy edényt is: ha a forgó vázába sikerül néhány bombát bedobnunk, némi pénzt és egy újabb szívet szerezhetünk.

Darunia - miután jókedvre derült – a Goron Rubint, nekünk ígéri, de csak az után, hogy megsemmisítettük a szörnyeket, akik a Dodongo Barlangban garázdálkodnak. A harchoz megkapjuk a Goron karperecet, aminek segítségével még egy gyerek is le tudja tépni a hegységben termő bombavirágokat. A város egyik emeletén egy Goron bukfencezik körbe-körbe. Ha egy bombával megállítjuk, egy nagy bomba-zsákot kapunk tőle.

7 évvel később:

Minden Goront elhurcoltak a Tűz Templomába, csak az maradt, aki egyfolytában bukfencezik. Állítsuk meg egy bombával, és mondjuk meg neki a nevünket, mire – mint régi ismerősnek – ad nekünk egy Goron ruhát, és kinyitja a tróntermet. Ott húzzuk el a nagy szobrot, amivel egy átjárót nyitunk a kráter felé.



DEATH MOUNTAIN CRATER

A kráterben csak a Goron ruhában vagyunk biztonságban! Eleinte nem tudunk semmit sem tenni, leszámítva, hogy lemászva a falon egy alkóvban egy szívre lelhetünk.

7 évvel később:

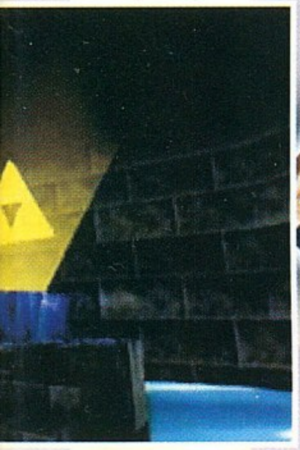
A kráter belsejében Sheik megtanítja a Bolero of Fire zenét, amivel a továbbiakban közvetlenül ideteleportálhatunk. A kráterből nyílik a Tűz Templomának a bejárata. A kráter belsejében egy újabb tündér tanyázik – csak el kell takarítani a köveket a barlangja bejárata elől. Ez a tündér duplájára növeli a varázserőnket!

DODONGO'S CAVERN

A Dodongo Barlangban azokat a dolgokat kell alkalmazni, amiket a labirintusokról általában elmondtam. Érdekes mondjuk az a hely, ahol bombák öveznek egy oszlopot, és úgy kell ügyködnünk, hogy mindkét oldal egyszerre robbanjon. Az eredmény egy lépcső lesz.









Az bombazsákunkat a felső emeleten, a leszakadt híd után gyűjthetjük be. Később a nagy Dodongofej száját úgy nyithatjuk ki, ha a szemiben robbantunk. A lézerező robotokkal egyébként nem árt vigyázni: repítsük őket a levegőbe. A gyíkemberek ellen pedig ugyanúgy kell küzdeni, mint a csontvázakkal: amikor éppen támadnak, akkor csapjunk oda.

INFERNAL DINOSAUR:

King Dodongo

A Dodongo király nem annyira rettenetes, mint amennyire elsőnek tűnik. Ha a dinó kinyitja a száját, dobjunk bele egy bombát – ez pár pillanatig lebénítja, ami alatt mi szépen kioszthatjuk. Amikor magához térve elkezd bukfencezni, elég ha csak kikerüljük (óvatosan a láva partjára állva), és csak utána kell futnunk. Ezután csak ismételgetni kell ezt a procedúrát, s hamarosan a miénk a Goronok rubinja.



Lost Woods

Az erdőben a legfontosabb, hogy Sariát, pontosabban Saria titkos tisztását (lásd alább) megtaláljuk. Ez nem is olyan nehéz: csak figyelnünk kell, merről jön a zene. Azonban jól jegyezzük meg az útvonalat, mert a jövőben már nem fog segíteni semmi! Ezen kívül találhatunk két koponyás kölyköt, akikkel együtt zenélve egy szívet nyerhetünk. Van egy gong is, amire célba lőve egy lőszerzacskót kaphatunk jutalmul, továbbá egy szívet kapunk akkor is, ha eljátsszuk Saria zenéjét a félénk koponyás kölyöknek. A sziklák eltakarításával (bombával) titkos járatok kerülnek elő. Az utazásaink lerövidítéséhez roppant hasznos, hogy van itt egy átjáró a Goron városhoz – igaz, azt előbb a túloldalról ki kell robbantani.

7 évvel később:

A koponyás kölyök helyén a baromfis lány testvére alszik, akit csakis a Cojiro kakassal lehet felébreszteni. A srác elküld minket egy gombával a Kakariko faluba, a varázsitalboltba, ahonnan a kész itallal ugyanide kell visszatérni. A fiú azonban időközben eltűnik, helyette a Kokiri lánynak adjuk oda az italt, akitől így egy fűrészt kapunk. A fűrészt az ácsnak kell elvinni a Gerudo Völgybe.



Sacred Forest Meadow

Hogy ide bejussunk, előbb le kell küzdenünk egy farkast. A labirintus végénél találjuk Sariát, aki egy újabb dallammal gazdagítja a repertoárunkat. Sariával ezután – lejátszva a zenét – telepatikusan beszélhetünk, s mellesleg ezt a muzsikát a Goronok is kedvelik. Visszafelé, a labirintus tetején közlekedve egy Tündér Kútra figyelhetünk fel (Töltőhely.)

7 évvel később:

Saria helyén a titokzatos Sheiket találjuk, aki megtanítja nekünk a Minuet of Forest dalt. Ezzel a továbbiakban bármikor ideteleportálhatunk. Ha már megvan a láncos kampó, beakaszthatjuk a fa felső ágába, és felhúzathatjuk magunkat az Erdő Templomához.

Lon Lon Ranch

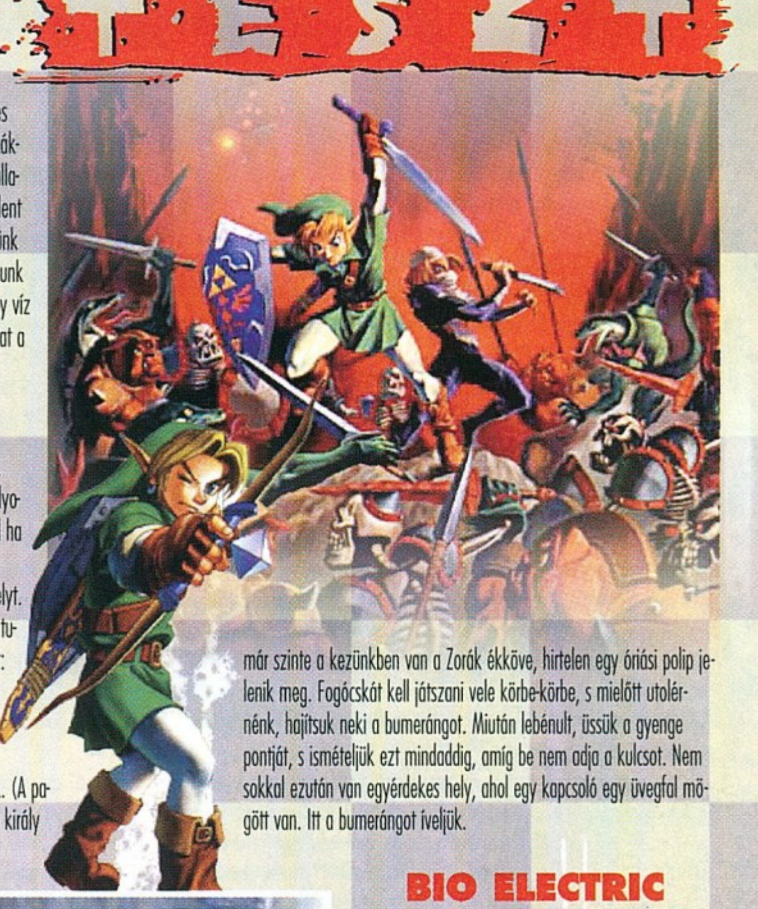
A farmon beszéljünk Malonnal, aki megtanítja nekünk kedvenc lovának, Eponának a dalát – csak meg kell mutatni neki az okarínát. Bent a házban megszerezhetjük az első üvegünket – mindössze fogadjunk Talonnal, hogy megtaláljuk a különleges csirkéit. Csalhatunk is egy kicsit, ha a közönséges csirkéket előtte behajigáljuk a lépcső mellé. A későbbiekben tejért játszhatunk majd, de nem érdemes, mert Zelda dallamára bármelyik tehénnel teli tudjuk töltetni az üvegünket. A versenypálya mellett egy kőházban egy szívre is szert tehetünk.

7 évvel később:

A farm az addigi alkalmazott, Ingo kezébe került, aki egy kissé megbolondult a hatalomtól. Fizessünk neki 10 rúpiát egy lovaglásért, de ezután ne üljünk fel az első lóra, hanem hívjuk magunkhoz Eponát a kedvenc dalával. Ezután őt lovagoljuk meg, ám ahelyett, hogy elindulnánk a versenypályán (ahol amúgy pénzt lehet nyerni), inkább beszéljünk a lóról Ingoval. Ingo – látva, hogy egy rakoncátlan lovat választottunk ki – versenyezni akar velünk, amibe menjünk bele. Miután megnyertük a versenyt, szörnyen megalázva érzi magát, és végzetes lépésre szánja magát: felajánlja tétnek a lovat. A győzelmünk után a toporzékoló Ingo (mivel Eponát Ganondorfnak ígérte) állja ugyan a szavát, csakhogy az új szerzeményünkkel nem enged távozni minket. Ugrassunk át a kerítésen! (Nem a kapun!) Innentől sokkal gyorsabbá válik a közlekedés: Eponát - a dalával – bárhol hívhatjuk a szabadban.

Zora's River

A Zora folyó forrását keresve végül egy vízeséshez jutunk, előtte a Triforce szimbólumával. Álljunk a jelre, és játsszuk el Zelda altatóját, mire a vízesés ketté nyílik. Szórakozhatunk még a békákkal is: ha zenélgetünk nekik, a Vihar Dallamáért egy szívet kapunk tőlük. Ha mindent eljátszunk nekik, megnőnek, s ha segítünk nekik legyet fogni, egy újabb szívet kapunk tőlük. Mellesleg a vízesés mellet van egy víz alatti átjáró, amivel lerövidíthetjük az utat a Lost Woods felé.



Zora's Domain

A Zorák birodalmában megtanulhatunk végre merülni. A trónteremből vezető folyosón egy versenyre jelentkezhetünk, ahol ha sikerül összegyűjtenünk az összes vízbe dobott pénzt, megkapjuk az Ezüst Pikkelyt. A pikkellyel ezután már mélyebbre is le tudunk merülni. A víz alatt van egy kijárat: ez közvetlenül a Hylia tó felé vezet. A királlyal az után beszéljünk, hogy a tóban megtaláltuk Ruto hercegnő levelét, mely levelet adjunk át a királynak. (A palack a miénk marad!) Utána menjünk a király háta mögé, a forráshoz!







7 évvel később:

A Zorák birodalmát Ganondorf lefagyasztotta. A kék lánggal (amit az Ice Cavernből hozhatunk) olvasszuk ki a királyt, akitől ezért kapunk egy Zora ruhát, amivel a víz alatt is tudunk lélegezni!

Az Óriás Gorontól hozott receptre a királytól egy békát kapunk: ezt minél hamarabb továbbítsuk a tudósnak a Hylia-tó mellé.

Zora's Fountain

A Zora forrásnál él Lord Jabu-Jabu, az óriáscet. Jabu-Jabut hallal kell etetni, csak azután nyitja ki a száját. Halat a sekélyebb vizekben foghatunk, de vásárolhatunk is a boltokban – csak üres üveg kell hozzá.

A forrásnál szintén él egy tündér: berobbantva a bejáratot nála a Farore's Wind varázslatot sajátíthatjuk el. Ezzel a trükkel warp-pontokat hozhatunk létre a labirintusokban, és később visszateleportálhatunk hozzájuk.

7 évvel később:

A forrás vize teli van jégtáblákkal: ezeken átugrálva tudunk bejutni a Jég-barlangba.



Inside Jabu-Jabu's Belly

Jabu-Jabu gyomrában szintén kapcsolókkal nyílnak az ajtók. A plafonról függő mirigyekbe elég csupán belelőni, ám a "taposó kapcsolókra" nehezék kell! Ruto hercegnő e célra pompásan megfelel, szóval miután felkutattuk, kapjuk a nyakunkba. A különböző magasfeszültségű "oszlopokat" az azonos színű csápok megsemmisítésével távolíthatjuk el. A plafonról lógó agresszív csápoknak a közepükön van a gyenge pontjuk: azt kell becéloznunk a bumeránggal. Amikor már szinte a kezünkben van a Zorák ékköve, hirtelen egy óriási polip jelenik meg. Fogócskát kell játszani vele körbe-körbe, s mielőtt utolérnénk, hajítsuk neki a bumerángot. Miután lebénult, üssük a gyenge pontját, s ismételjük ezt mindaddig, amíg be nem adja a kulcsot. Nem sokkal ezután van egyérdekes hely, ahol egy kapcsoló egy üvegfal mögött van. Itt a bumerángot íveljük.

BIO ELECTRIC ANEMONE:

Barinade

Ez egy elég izzasztó csata. Először a lény központi részét bénítsuk le a bumeránggal, majd kardozzuk le a medúzákat. Miután az összessel végeztünk, lebéníthatjuk és kaszabolhatjuk a középső részt. Ha egyfolytában mozgunk a főgonosz körül, az áramütések nem fognak minket eltalálni – nagyon hasznos tehát, ha befogjuk a közepét. A győzelmünk után immár meglesz mindhárom kő, tehát mehetünk az Idő Templomába.

Ice Cavern

A jégbarlangba csak "öregen" lehet bejutni, s ez egy viszonylag egyszerű helyszín. A jégblokkok tologatásánál inkább csak logikára van szükségünk. Innen szerezhetünk kék lángot az üvegeinkbe, melyek megolvasztják a piros jeget. Ilyen jéggel vannak befedve az ajtók, és a kapcsolók, de még maga a Zora Király is. A barlangban a fehér farkas leküzdése után kapjuk meg a vastalpú csizmát.

A csizma felvételét követően megjelenik Sheik, aki megtanítja a Serenade of Water dallamot, mellyel a Hylia-tóhoz juthatunk.

(Folytatás a mellékletben)

V.Z.

THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ HIHETETLENÜL SOKFÉLE FELADAT, GIGANTIKUS HELYSZÍNEK
× CSAK MONDVACSINÁLT HIBÁT TUDNÉK

98%

ELSŐ KÖR: AKINEK SOHASEM JÓ

Szia Martin! Itt Dr. Igénytelen. Észrevetted már, hogy milyen furcsán válaszolsz egy-egy levélre? Meg mintha a nyelvtani fogalmakkal is gondjaid lennének. Miért én vagyok az igénytelen, ha azt írom, hogy "Azon a piacon ez az igény"? Már lehet, hogy el vagyok tájolva, de mintha én ezen a piacon lennék, meg mintha egy szóval sem írtam volna, hogy nekem ez az igényem. Azt, hogy a 150 Ft hogy jött ki már leírtam, csak te nagyon bölcsen kihagytad, bár az is lehet, hogy azért mert nem értetted – már semmin nem lepődöm meg – mindenesetre az a te bajod. Nem tudom hány éves vagy, de szerintem nem kellett volna megrekedned a 8 általánosnál. HMMM. NEM EGÉSZEN TUDOM, HOGY MIÉRT KELL NEKED ITT ÖSSZE-VISSZA SÉRTEGETNED A MARTINT. MINT ISMERETES, (VAGY NEM) A LEVELEKET ÉN GÉPELEM BE, ÍGY TULAJDONKÉPPEN AZ KERÜL BE, AMIT BEÍROK. MIVEL A TE LEVELED IGEN CSAK HOSSZÚ VOLT, MUSZÁJ VOLT VALAHOL VÁGNI. NEHOGY MÁR LEGYALÁZZ MINDENKIT, MERT AZ "ENYHÉN" SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNYEDNEK NEM TELJES EGÉSZÉBEN ADTUNK HANGOT! AZT A RÉSZT TARTOTTAM FELESLEGESNEK, ÍGY AZT HAGYTAM KI. NA, NEM TUDOM, HOGY EZEK ISMERETÉBEN IS VÁLLALNÁD E AZ ELŐBBI SZEMTELEN SZÖVEGEDET, MONDJUK SZEMTŐL SZEMBEN A MARTINNAL? BAGÓ PÉTER.

Nem tudom hallottál-e már a viszonyszámokról. Vegyünk egy átlag magyar melóst 40 ezer Ft fizetéssel (lehet, hogy te ennyiért még a PSX-edre sem néznél rá, de hidd el, a többség nincs annyira jól eleresztve, hogy állandóan jó éttermekben kajáljon. Nos, a fejlett nyugaton ez a melós jóval több mint 10-szeresét is megkeresi, de maradjunk a 10-szeres szorzónál, úgy egyszerűbb. Tehát ez a fazon lerak havonta az asztalra 400 ezer Ft-ot, egy OUKPS 7$, azaz kb. 1500 Ft. Nos ez az 1500 Ft úgy viszonyul a 400 ezerhez, mint 150 Ft a 40 ezerhez. Szerintem ez logikus (bár én okoska vagyok, sőt már doktor is, úgyhogy helyzeti előnyöm van). Ebből az világlik ki, hogy tőlünk nyugatabbra ennek a fazonnak a 7$ kb. akkora megterhelés a fizetéséhez képest, mint egy magyarnak 150 Ft. Ehhez képest te meg itt fényezed magad a szuperminőségű 30 oldalas (borítóval) 576-oddal, hogy mennyivel jobbak vagytok. Persze... az oldalszám és az ár viszonylatában magasan vertek mindenkit. Erre mondom én azt, hogy egy nyugatinak még akkor is jobban megéri az OUKPS-t mint az 576-ot egy magyarnak, ha az csupa fehér lapból áll. Ezért nem kéne neked olyan kirohanásokkal (már Zrínyinek sem sikerült) égetned magad, mint az a szeptemberi csevegőben volt. Én csak jót akarok neked, te meg itt leszeded rólam a keresztvizet is. A másik dolog ami megragadta a figyelmemet az az igénytelenséggel kapcsolatos nézeted. Tudod ha néha-néha fölállnál a PSX-ed mellől és rácsodálkoznál a világra, rájönnél, hogy már rég nem az igénytelenség kérdése a zsíroskenyérevés, a pufajka és a gumicsizma, hanem a PÉNZÉ!!! Egy zsíros kenyeret is lehet enni igényesen és egy jó étteremben is lehet jó kaját enni tangabugyiban 3 hetes hónaljszag közepette. Egy Rollsöt is is pillanatok alatt olyan igénytelenné lehet tenni, hogy térden állva könyörögnél azért a bizonyos 25 éves Skodáért. Az meg, hogy milyen TV-n nézem a műsort, ha annyira kíváncsi vagy megnézheted, bár lehet, hogy én tudom rosszul, de szerintem ez sem az igényesség fokmérője. Elhiheted nekem, hogy szívesen lecserélném egy pármilliós házimozi rendszerre, mégsem érzem magam igénytelenebbnek annál, aki ilyennel rendelkezik, csak szerényebbnek. A demo CD-ről csak annyit, hogy nekem eszembe se jutott volna felemlegetni (már akkor jót röhögtem rajta, amikor a "szétválós" számban arról írtál, hogy már dolgozol rajta). Csak, tudod hogy most kioktattál róla, hogy tulajdonképpen mire is való eszembe jutott a szeptemberi csevegőben meg olyan dolgokat írtál, mint ha azt sem tudnád mi az. Mintha te írtad volna, hogy: "kíváncsi vagyok, hogy mennyi ideig köt le? Egy órát? Egy napot?" Holott most meg szépen kifejtetted, hogy tulajdonképpen a vásárlásnál segít. Mintha én sem írtam volna mást (szaggató NFS III), tökéletesen tisztában vagyok, hogy mire való, így hiába is fényezed magad a mit tudom én hány demo CD-del, engem is csak akkor érdekel, ha kijön valamilyen új játék és kíváncsi vagyok milyen, ugyanis nekem egy kicsit kínos egy szubjektív leírás és némi állókép alapján kiadni 13 ezer Ft-ot egy műanyag korongra. A demo CD nélküli cikkírással kapcsolatban is erre céloztam, írjál te úgy cikket, mint ahogy én játékot vásárolok, némi szöveg meg állókép alapján. Sok sikert!

Ui: Ki a fene mondta neked, hogy én egy 150 oldalas Konzolt szeretnék? Én csak felhívtam rá a figyelmed, hogy nem kéne más lapokat szapulni, csak mert mások. Ott az a menő, itt meg ez. Nem az a lényeg, hogy ők miket irkálnak, hanem az, hogy te elégedett legyél a te lapoddal. Nekik az jött be, neked ez. Két külön világ, azért hülyeség hasonlítgatni egymáshoz. Ennyi! Na jó, még nem annyi (ha egyszer belelendülök, nehéz leállítani).

Ui2: Nem értem miért kell hülyére venned azokat, akik valamilyen kritikát írnak. Én nem fogom csak azért agyonra dicsérni a lapod, hogy én legyek a Csevegő sztárja, a Dr. Igényes. Egy ilyen drága lapnál mint amilyen a Konzol szerintem természetes (bár lehet, hogy naiv vagyok), hogy szuper legyen.

Ui4: Ha már itt vagyok nyomok még egy pár kritikai észrevételt, de ezt szintén nem rossz szándékból, nem rajtad akarok még egyet rúgni, hanem magamnak akarok jót, mivel én is veszem a lapotokat.

- Felesleges a készítőkkel készített interjúk, ahhoz túl rövidek, hogy valami érdekeset megtudjon belőlük az ember, sok bennük az általánosság, amit amúgy is sejteni lehetett.
- Ahhoz képest, hogy mekkora oldalhiányban szenvedsz, van a novemberi számban egy 11., ill. 13. oldal. Nem mondom szépnek szépek, de sok érdekes információ nincsen bennük. Na ennyi volt! Üdv.

Hááát. Ez lenne Dr. Igénytelen "intellektüell" remekbeszabott válaszlevele, erősen megkurtítva (amit kihagytam, az mind értelmetlen és kibogozhatatlan okfejtés volt – mint a levél leközölt része – no meg anyázás). Szerintem az idézett gondolatok egyértelműen mutatják, hogy itt egy erős tévedésben élő állampolgárral állunk szemben. Ennyi ide nem illő állatságot és értelmetlen gondolatot régen láttam egyben. Bagó Peti még mellékelt néhány megjegyzést, de azokat is inkább kihagytam, mert kissé elragadtatta magát. A gond csak az, hogy már rég megszoktam: vitriolos válaszaim totál kihozzák sodrukból a születlenségeket irkáló kritizálókat. Sőt, azt is tudnotok kell, a doki írt még egy harmadik levelet, egy "békülőt", persze teljesen feleslegesen. Remélem, hogy a Csevegő olvasói "doktorúr" sorainak értelmezése után (már ha ez egyáltalán lehetséges) levonják következtetéseiket. Néha sajnálom, hogy sokak kedves újságja ilyen emberek kezébe is eljut.

MÁSODIK KÖR: AKINEK MÁR VOLT JÓ

Helló Martin! Egy – szerintem – komoly témát, vagyis inkább tényállást szeretnék megpendíteni. Egy Nintendo 64-em van. Már nagyon vártam a novemberi 576-ot. Aztán mikor megjelent és megvettem, egy picit (nem is olyan picit) elgondolkoztam. Már 1990 óta veszem az 576 Kbyte-ot, és mára ez lett az első számú lap az életemben. De komolyan! Emlékszel, amikor 1993 áprilisában elindítottad a Super Nintendo rovatot (is)? Később jött a Megadrive (is), és azóta történt veled valami. De mi? Már többen is írták, hogy nem szereted a SNES-t. Erre te bizonygattad, hogy de igen, csak kevés rá a jó játék. Ez lehet, hogy igaz volt, de csak kifogás. Most itt állunk 1998 végén, s ma délelőtt – a novemberi szám fellapozása után – elmerengtem: "A főszerkesztő már rég döntött...". De akkor magyarázza meg a bizonyítványát. Vajon pártatlansága (PSX-n64) egyenesen arányos a két gép cikkarányával? Dehogy is! Ebben a hónapban nem jött több N64-es anyag... Bullshit! Szerinted (a Te személyedet nézve) ciki, ha szereted a Nintendo-t? Szinte félsz (-tél) bejelenteni, ha egy SNES-es, N64-es játék picit megtetszett. "őszintén bevallom, nem gondoltam volna, de egy picit talán..." Miért nem írsz N64-es cikkeket? "Nem találtam még meg álmaim játékát" Na, persze! Hány olyan játékról írtál már, amit lehordtál a sárga földig? Akkor tedd ezt most is! Aztán eléggé rosszul esik (tudom, hogy ebben az országban nagyon sok minden esik rosszul nagyon sok mindenkinek), hogy majdnem kizárólag csak PSX játék lehet "bomba, szuper, állat, király, csúcs, dodó, tű, bóbó..." Persze, néha-néha N64-nél is elejtesz az említett 8 axiómából egyet-kettőt, de a különbség nagyon is érzékelhető. Pártatlanság. Mintha valaki(k) már írt(ak) volna neked erről. Joggal mondhatnád, hogy ezzel az erővel Ádám, vagy a Miki is írhatna N64-ről. De te vagy a főszerkesztő. És ha elhúzódsz az egyik oldalra, magaddal rántod – mert jogodban áll – a közönséget (is). Vagy nem áll jogodban? Akkor viszont a lehetőséget húzod ki a határig... Az igaz, hogy 4-5 év hosszú idő, de értékesebb ember lehetnél, ha a hozzáállásod nem szivárogna el az idővel (a királyok is lehetnek értékesebbek!). Nem azt mondom, hogyha megjelenik 50 új konzol, mindegyikről Te írjál, de nem kellene – szerintem – ilyen látványosan (nekem az) "csakazértis" embernek lenned ezen a téren. Jó, jó, tudom, hogy most már nálad is pörög a meló 1000-el. 100-szor kevesebb időd van, mint 4-5 éve volt, felpörgött az élet, gyorsabb minden, mint 4-5 éve etc... Én a 4-5 évvel ezelőtti állapot emlegetését NEM a tesztjeid mennyiségére, vagy minőségére értettem, hanem Te magadra! Ha neked talán nem is, nekem fontos ez a téma – mert érdekel – lévén ez az egyetlen újság Magyarországon, amely konzolokkal foglalkozik. Ha van rá időd és kedved, légyszi válaszolj!

Ui: Tévedés ne essék, ezzel a levéllel nem a N64 vs PSX cikkarány miatt érkezett levelek tárházát szeretném gyarapítani, hanem kizárólag csak a Te válaszodat megkapni saját magadról. Mi van veled?! Sikeres jövőt kíván: Kertész Valér, Balassagyarmat.

Tisztelt Valér. Én megértelek. Rossz dolog, ha az embert átverik. De értsd meg kérlek, egyszer és mindenkorra, hogy mi itt minden N64-es játékról írunk, ami megjelent. Eddigi fennállásunk óta (az első szám '97 decemberében jött ki) ha jól emlékszem talán egy-két progi maradhatott ki. Nem azért kevés a cikk, mert én jobban szeretem a PSX-et, hanem ezért, mert ennyi játék kapható. Fogd már fel ezt az egyszerű tényt! A másik meg, hogy sok ezer ember előtt ne állíts ilyen születlenséget, hogy én BEFOLYÁSOLOM az embereket, hogy a PSX-et vagy az N64-et szeressék. Mi vagy te, Nintendo ügynök? Barátom, ez egy elég gyerekes dolog, hogy az ember ilyen erőszakosan védjen egy olyan gépet, ami köztudottan rosszabb helyzetben van (minden téren), mint egy másik. Vajon írtál egy levelet a CD lemez feltalálójának is, hogy milyen szemét, mert te a kazettákat gyűjtöd??

Más. Az anyagok közül, melyeket a cégek küldenek, 100:1 az arány a PSX javára. Sokszor hiába jön meg egy játék az 576 boltba, egyszerűen nincs hozzá semmi illusztráció, mert nem küldenek a cégek. Én nem tehetek róla, hogy neked N64-ed van, megértem, hogy el vagy keseredve, de ez nem az én bajom, hanem a tied! A N64 BUKÁS! Mégpedig azért, mert a Nintendo pitiáner, ostoba, és piacgyilkoló politikát folytat. Most elmondok egy titkot. A Zelda 64 egy korszakalkotó játék. Minden PSX tulajdonos összetehetné a kezét, ha neki Zeldája lehetne. A kizárólagos magyar Nintendo képviselet decemberben, karácsony előtt, összesen 24(!) darab kazettát rendelt, és ezt a gyalázatos mennyiséget akarta ELOSZTANI Magyarország összes témába vágó boltja között. Ebből a 24-ből az 576 Shop, az egyik legjobb vevőjük, 12 darabot kapott, amit ez ELSő nap eladtak. Ergo ha rajtuk múlik, és nem lenne más mód (és hely) a Zelda beszerzésére, akkor Magyarországon 12 embernek lehetne Zeldája. Én tehetek róla, hogy N64-en minden verekedős játék szemét? Én tehetek róla, hogy mindössze két olyan autós progi van, ami eléri a "jó" szintet? Én vagyok a felelős, hogy két kezemen meg tudom számolni a használható játékokat? A Vári Zoli, örökös N64 tesztelőnk abszolút N64 rajongó, mégis ugyanez a véleménye, mint nekem. Add el a N64-et, vegyél egy PSX-et, és akkor nem fő majd ilyen dolgok miatt a fejed, nem kell kisebbségi komplexusaiddal – hangsúlyozom, a N64 miatt – küzdened Vagy tartsd meg, és nyeld be, hogy a Nintendo hülyére vesz!

HARMADIK KÖR: AKIKNEK MAJDNEM JÓ

Helló Martin és 576 Konzol! Nem gondoltam volna, hogy valaha is írok nektek, de ha ajándékot küldök, akkor levelet miért ne? Remélem tetszett az ajándék, mert sokat gondolkoztam, hogy mit küldjek. Egyébként kellemes ünnepeket és sok izgalommal teli órát a PSX mellett! (NA, ITT MOST EGY KIS MAGYARÁZAT KÖVETKEZIK. AZ ÚRIEMBER KÜLDÖTT NEKÜNK EGY NAGYALAKÚ BORÍTÉKOT, BENNE EGY DARAB A2-ES PAPÍRRAL ÉS EGY DARAB RAGASZTÓSZALAGGAL. EGY IDEIG CSAK ÉRTETLENÜL NÉZTEM MAGAM ELÉ, DE AZTÁN A LEVÉL VÉGÉT IS ELOLVASTAM, ÉS MAJD SZANASZÉT RÖHÖGTEM RAJTA MAGAM_ GERGő! EZER KÖSZI!!! – BP) Használati utasítás az ajándékhoz. Tudtátok, hogy a hosszabb ideig tartó játék szemkárosodáshoz, vagy akár idegrángáshoz is vezethet? Na, most ez a csodálatos szerkezet olyan mértékben irányíthatatlanná teszi a játékot (akármelyiket), hogy az ember magától abbahagyja. Ezzel megvéd titeket a PSX, vagy más konzol káros hatásától és lehetővé teszi, hogy ne kelljen az újság kiadását egy ilyen szomorú eset miatt beszüntetni (szomorú eset = hosszantartó idegrángás). A lapot a mellékelt ragasztóval lehet a TV képernyőjére erősíteni. Tabiczky Gergely, Budaörs

Geri, amióta felszereltem az ajándékodat a TV-re, minden N64 játékot sokkal szebbnek látok! Emberek, ez volt a megoldás! Köszönöm, minden elkeseredett N64 tulajdonos nevében is!

VEGYES

To 576 Konzol & Martin! Lenne egy pár kérdésem:

1: Az FFVII-ben a Bahamut Zero előállításához szükséges az a Huge Materia, amit a rakétában felejtettem?

Ha jól emlékszem.

2: Azt hallottam, hogy Aerist fel lehet támasztani. Hol? Hogyan? (NOS, EZ EGY BONYOLULT KÉRDÉS. A KÉSZÍTŐK ÚGY GENERÁLTÁK A JÁTÉKOT, HOGY AERIST MÁR SOHA TÖBBÉ NEM TUDOD ÚJRA IRÁNYÍTANI. AZONBAN, HA VAN PÉLDÁUL EGY XPLORER KÁRTYÁD, AKKOR ABBA BEÜTHETSZ EGY OLYAN KÓDOT, AMIVEL ÚJRA A BŐRÉBE BÚJHATSZ. MÁS MÓD NEM LEHETSÉGES. - BP)

3., A Metal Gear Solid mikor jelenik meg és hány CD-s? Bee, Budapest

Február, március. Két CD-s.

Csá 576 Konzol! Már kezdetek óta veszem a lapot és amikor először megláttam nagyon örültem, hogy végre van konzolos lap. Azóta is rendszeres olvasótok vagyok. Még nem írtam az újsággal kapcsolatban, elvégre elég fiatal még. Eddig azt vettem észre, hogy nincs poszter! Kevés az N64 cikk. Nintendo játék még nem szerepelt előzetesben, címlapon. Ezen változtatni kéne. Az ár-terjedelem rendben van, de nem nekünk, N64 tulajoknak. Ti is beláthatjátok, hogy 6-7 oldalért nem éri meg 6 kilót leperkálni. Változtatás híján jó néhány, vagy az összes Nintendo 64-es kuncsaftot fogtok elveszíteni. Tudom, hogy kevés N64 játék van a piacon és nincs miről írni. Itt a megoldás: Hamarosan megjelenő király programokról írhatnátok (féloldalas) előzetest. Ajánlatom: Turok 2, Zelda 64. Ez a két játék, aminek kipróbálása után, jó néhányan gépet fognak cserélni. Csúcsszuper, élethű grafika, óriási területek, utánozhatatlan atmoszféra: ez jellemzi ezt a két kártyát. Végül sok-sok köszönet Vári Zoltánnak az általa írt töménytelen N64 cikkért. Sponga Attila, Gyál

Az előzetes rovat, ha nem vetted volna észre, hónapokkal ezelőtt megszűnt. Nem tűnt fel? De azt csak nem gondoltad komolyan, hogy négyszer fogok minden N64 játékról írni – hírek, előzetes, teszt, végigjátszás – és akkor majd több lesz az N64 cikk? Nem tartom jó ötletnek. Az N64 címlapkérdésről az előző számban olvashatsz. Poszter addig nem lesz, amíg az eladott példányszám legalább 20%-kal meg nem ugrik.

Megyek vissza Metal Gear Solid-ozni! Nézzetek csaj jobbra – ha esetleg van valami Star Wars cuccotok, okvetlenül jelentkezzetek! Minden megoldás érdekel!

Martin

FIGYELEM!
Az 576 Konzol megvásárolná, vagy értékegyeztetéssel az 576 Shop kínálatában szereplő termékre cserélné, elsősorban régi fajta ('78-'85) STAR WARS figuráidat és járműveidet, illetve LEGO-idat!
Hívj: 349-48-47
FIGYELEM!

PLAYSTATION KIEGÉSZÍTŐK



Memory card 1 Mb (több színben) **2999,-**	Primal pad (Dual Shock) **9999,-**	Cyber Shock (Dual Shock) **7999,-**	Chameleon Pad (9 színben) **4999,-**	Full Throttle Wheel (Dual Shock) (Sebváltó + pedál + kézifék) **24999,-**



Dual Force Steering (Sebváltóval + pedállal) **HÍVJ!**	Formula Race Pro (Sebváltóval + pedállal) **HÍVJ!**	Sony PSX egér **9999,-**	PSX Link Kábel **2999,-**	PSX Joy Hosszabbító **2999,-**



Shock Hammer (Dual Shock) **HÍVJ!**	PSX RFU Adapter **6999,-**	Xplorer Kártya **9999,-**	Sony Memory Card 1MB (több színben) **4999,-**	Scorpion Gun **9999,-**	Sony Dual Shock **9999,-**	PSX 4-es Multi Tap Joy Elosztó **9999,-**

NINTENDO 64 KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY KIEGÉSZÍTŐK



Rumble Pak Plus (+256k memory) **3999,-**	256k Memory Card (7 Színben) **2999,-**	Jordan GP Wheel (Sebváltóval + pedállal) **19999,-**	N64 Memory Extension Pack **9999,-**	N64 RFU Adapter **7999,-**	Multi Boy (Lámpa + nagyító + Joy + hangszoró) **7999,-**	GB Pocket Powermate (akumulátor + hálózati adapter **4999,-**

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

árjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat. Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz. Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot........................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

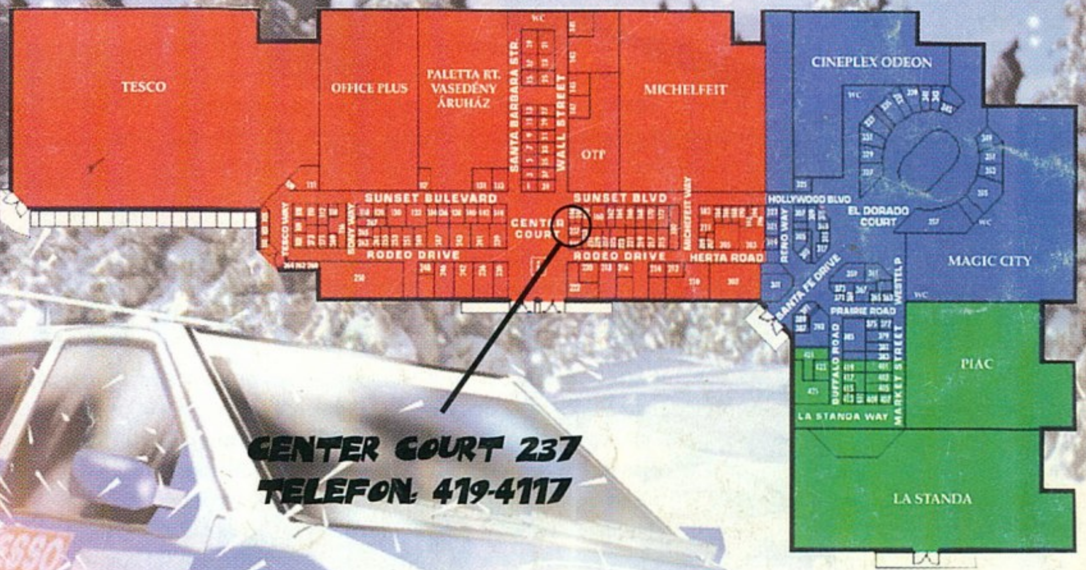
TELEFONSZÁMUNK :
35-90-576



576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76



ISSN 1417-9296
9 771417 929000

